100 Páginas

Aqui, quem é criativo pode até escolher o prêmio que vai ganhar: PS2 ou PSP

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

PlayStation

Dicas e Truques para
www.europanet.com.br

1292 DICAS & TRUQUES

Winning Eleven 9

GUIA COMPLETO COM
- Desafios dos treinos
- Telas traduzidas
- Todos os dribles
- Dicas da Master League

Dica de Ouro
Aprenda o elástico, o drible mais humilhante de todos

Resident Evil 5

PS3

Imagens e revelações do novo episódio

Fatal Frame 3 The Tormented

DETONADO

Estratégia completa com a localização de todos os fantasmas

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

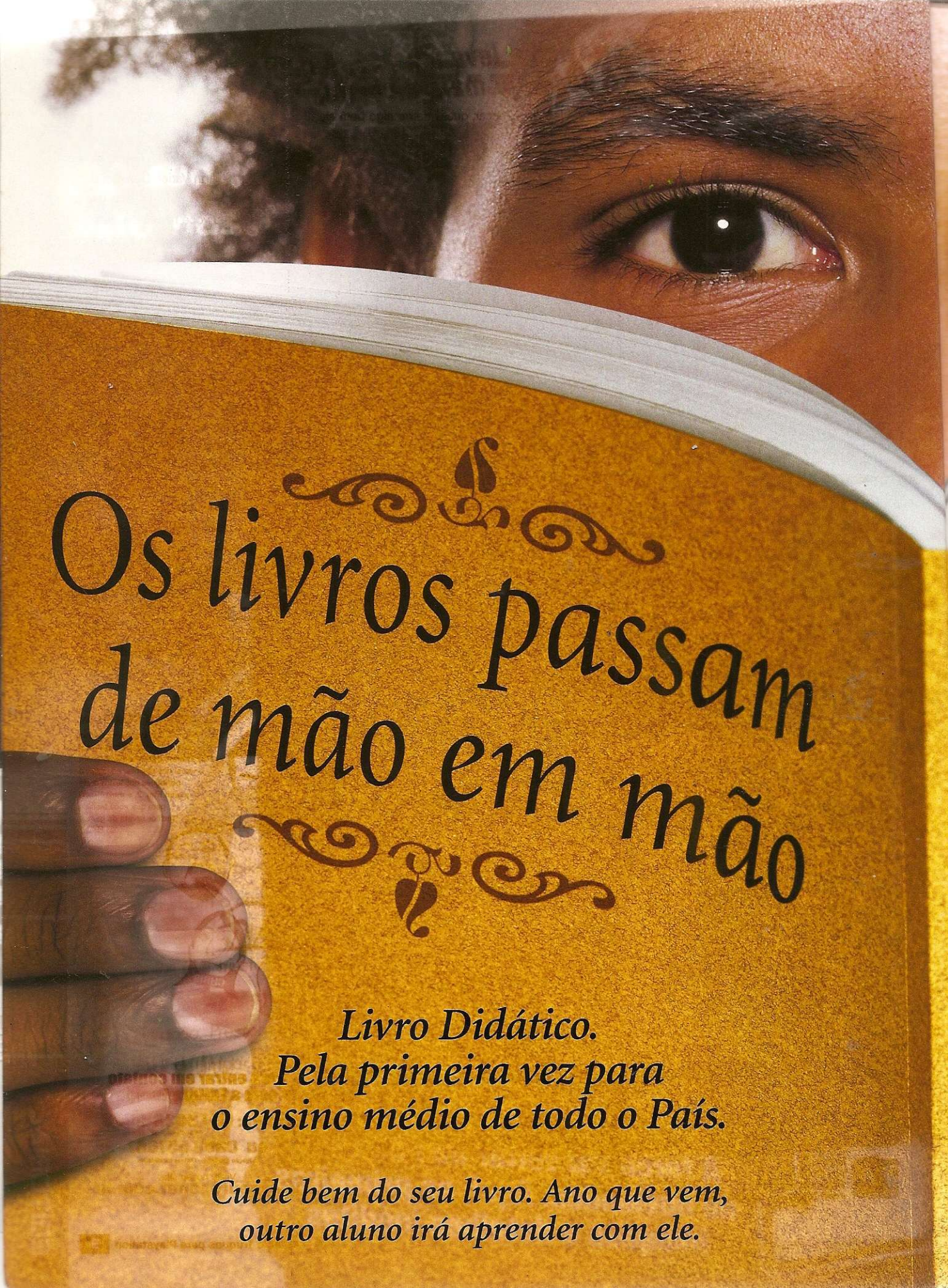
- Darkwatch
- 187 Ride or Die
- Delta Force
- Genji
- The Suffering: Ties That Blind
- King Kong
- Gun
- Total Overdose
- Evil Dead Regeneration

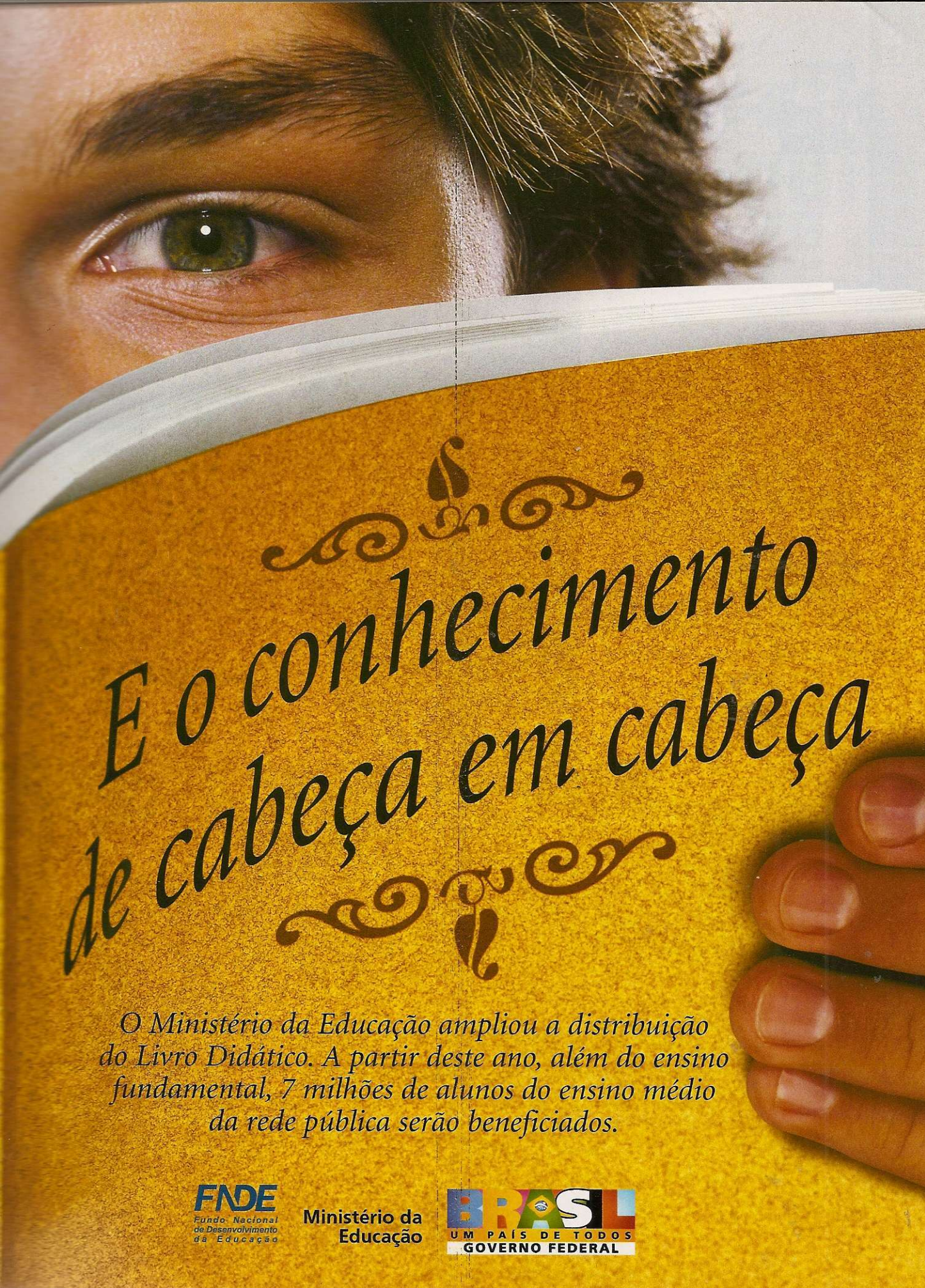
Detonados

PS2 The King of Fighters NeoWave
Supergolpes e combos completos

PS1 Final Fantasy IX
Roteiro passo-a-passo até o final

ISSN 1516-6260
Setembro 2005 • Ano 7 • Nº 80
Brasil R$ 6,90 • Europa €2,90


Os livros passam
de mão em mão
Livro Didático.
Pela primeira vez para
o ensino médio de todo o País.
Cuide bem do seu livro. Ano que vem,
outro aluno irá aprender com ele.


E o conhecimento
de cabeça em cabeça
O Ministério da Educação ampliou a distribuição do Livro Didático. A partir deste ano, além do ensino fundamental, 7 milhões de alunos do ensino médio da rede pública serão beneficiados.
FNDE
Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
Ministério da Educação
BRASIL
UM PAÍS DE TODOS
GOVERNO FEDERAL

PlayStation

Setembro/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez, Nelson Alves Jr., Danilo Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Caio Martinelli, Erick Melo, Gerson Tung, Giovanni Tabolacci, José Júnior e Leandro Ciryllo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Makotron

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Letícia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Julmara Figueiró
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Leitor: Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation® é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER**
Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À galera

Se você não foi iniciado, nada verá. Aparentemente toda a redação da Dicas & Truques para PlayStation está quieta, jogando, escrevendo, cada um fazendo seu trabalho. Mas só por um momento vamos supor que a máquina fotográfica da garota Rei Kurosawa, aquela que fotografa e exorciza os fantasmas do jogo Fatal Frame III, pudesse fotografar e revelar os fantasmas que rondam a redação.

Perto do Humberto, certamente só haveriam fantasmas japoneses. Fantasmas bem educados, muito formais, que pediriam licença antes de cumprir a terrível missão de assustar. Mas agora a Camera (assim mesmo, sem acento) Obscura mostraria os fantasmas do Humberto sorrindo porque ele se despede da redação da Dicas & Truques para PlayStation. Irá à vizinha Anime Invaders, a nova revista da Editora Europa que se define como "a Revista baseada em games e games baseados em anime". E não vai sozinho, a "fantasmaiada" inteira já guardou os quimonos para a curta viagem.

O Sombra, ahhh, perdão, o Leandro Rodrigues, não por acaso tem esse apelido. É que metade dele já entrou para o mundo dos videogames e na foto de fantasmas, praticamente não se notaria diferença. Só que seus fantasmas são bonitos, ajeitados como os do jogo Final Fantasy. Dessa vez o Sombra desapareceu pelo mundo do Final Fantasy IX, mas nos raros momentos que não está abduzido, prometeu, quem sabe, um dia fazer o Final Fantasy VII, o grande terror de quem joga a série.

Alias, legal mesmo é quando começa a rolar o Winning Eleven 9. Os fantasmas de cada um se ajeitam na forma de torcida e rola a maior rivalidade. Quando os chefes Luizão e Leandrão partem para uma final, a sala ficaria até pequena se fantasmas ocupassem espaço. Mas é que os fantasmas puxa-sacos ficam assoprando jogadas e isso interfere no jogo. Só não rola um stress maior porque os fantasmas do Mokotron são enormes de gordos e mantém a ordem em troca de hamburgueres e amanditas virtuais.

E tem gente que passa pela redação e acha que a galera está apenas jogando. São mesmo uns trouxas.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques
Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Estoque limitado - Fotos meramentes ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão* Visa de 4,99% ao mês

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP

Infected

Need for Speed Mosted Wanted

SOCOM

The Lord of the Rings Tatics

X-Box 360

Dead o Alive 4

Perfect Dark Zero

Project Gotham Racing 3

Quake 4

X-Box

007 James Bond

Battlefield 2 Modern Combat

Matrix Path of NEO

Prince of Persia the Two Thrones

Game Cube

Harry Potter Goblet of Fire

Mario Party 7

Super Mario Strikers

The Incredibles

Play Station 2

Call of Duty 2 Big Red One

Castlevania

King Kong

Need For Speed Most Wanted

Shadow the Hedgehog

Nintendo DS

Animal Crossing Wild World

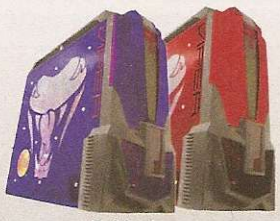
Mario & Luigi Partners in Time

Mario Kart DS

Informática:

Coolers Processadores

Fontes


Gabinetes

Mouses Ópticos

Placas de Vídeos

PC's Porão Games

Teclados

Teclados PC & PS2

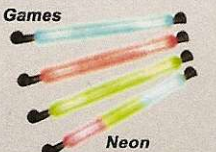
Coolers Gabinetes

Grelhas

Headfones

Joysticks

Mídias CD's & DVD's


Neon

Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD, ASUS, ATi, COOLER MASTER, hp, THE LEADERSHIP GROUP, LG, MSI, intel inside, PHILIPS, SAMSUNG, Seagate, SONY

VÍDEO-GAMES: PSP, NINTENDO DS, N-GAGE NOKIA, XBOX, GAMECUBE, PS2, GAME BOY ADVANCE SP, PlayStation

ÍNDICE

CAPA
Fatal Frame 3: The Tormented (PS2) . .64

GERAL
Acessórios 83
Cabos e conexões 26
Cartas 10
Garota PlayStation 50
Promoção 8
News Station 12
Reset 92
Superteste 82

PREVIEWS (PS2)
Evil Dead Regeneration 23
Gun 23
King Kong 21
Resident Evil 5 18
Suffering:
Ties That Blind, The 20
Total Overdose 22
WWE Smackdown!
vs. RAW 2006 22

PREVIEWS (PSP)
GripShift 24
Taiko Drum Master Portable 24
Tokobot 24

REVIEWS (PS2)
187Ride or Die 30
Big Mutha Truckers 2 36
Darkwatch 30
Delta Force:
Black Hawk Down 29
Flipnic 36
Genji: Dawn of the Samurai 38
Madden NFL 06 34
Makai Kingdom: Chronicles
of the Sacred Tome 32
NCAA Football 06 32
Outlaw Tennis 28
Shadow Hearts:
From the New World 38
Worms 4 34

REVIEWS (PSP)
Coded Arms 40
Smart Bomb 40
Untold Legends 41

DETONADOS & CIA
Fatal Frame 3:
The Tormented (PS2) 64
Final Fantasy IX (PS1) 72
King of Fighters Neowave,
The (PS2) 54
Winning Eleven 9 (PS2) 42

DICAS (PS2)
Ape Escape 3 84
Burnout 3 84
Coded Arms 84
Fantastic 4 84
Formula One 2005 85
In the Groove 85
Juiced 85
Knight Rider 85
NBA Ballers 86
Robotech: Invasion 86
Star Ocean:
Till the End of Time 86

DICAS (PSP)
Midnight Club 3:
Dub Edition 85

DICAS (PS1)
Tomb Raider 4: the Last Revelation . . .86
Tony Hawk's Pro Skater 4 86
Winning Eleven 2002 88
X-Men Mutant Academy 2 88

GAMESHARK (PS2)
Ace Combat 5:
the Unsung War 90
Fantastic 4 90
Killer7 91
Resident Evil Outbreak:
File #2 91
Winning Eleven 8
International 91

GAMESHARK (PS1)
Final Fantasy 9 90

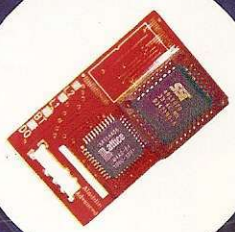
HK IMPORTS

dê muito mais força para o seu console!

A primeira empresa do Brasil a importar ModChips.

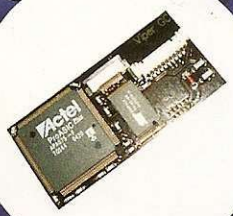
Atendimento especializado para lojistas e assistências!

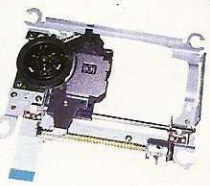
Matrix - Solução definitiva para PSTWO.



Aladdin 1.6B XT

Viper GB Único Modchip para GameCube





Leitora de Pstwo 700XX (Slim)

Único distribuidor autorizado DMS3 e Matrix Team na América do Sul.

Confira nossa super Promoção de Consoles Playstation2 !

Televendas: (51) 3039-4444

compre através de nosso site:
http://www.hkimports.com.br

parceiros oficiais:

DMS TECHNOLOGIES

MATRIX

PROMOÇÃO DO ALÉM

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando como você sobreviveria na aterrorizante mansão dos sonhos de Fatal Frame 3 (confira mais detalhes do game na página 64). A frase mais criativa ganha um PS2 ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre a redação da Dicas & Truques dentro da mansão dos sonhos de Fatal Frame 3 numa situação engraçada. O trabalho mais criativo será premiado com um PS2 ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PS2 ou PSP. Escolha o seu prêmio no cupom

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de outubro de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras contando como você sobreviveria na mansão dos sonhos de Fatal Frame 3 (leia a página 64).
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho anexo mostrando a redação da **Dicas & Truques** dentro da mansão dos sonhos de Fatal Frame 3 numa situação divertida.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 82, que estará nas bancas no dia 5 de novembro de 2005. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 25 de fevereiro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO PEDALA, GALERA

A promoção da edição 78 da revista **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.225 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase narrando um gol hilário com os integrantes da redação da sua **Dicas & Truques**.

Já a Promoção 2 premiou um desenho mostrando os últimos minutos de uma partida cômica de futebol entre a seleção brasileira e o time da redação da **Dicas & Truques**. A frase e o desenho foram escolhidos pela redação e premiados com um PS2 ou um PSP. Agora, confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos grandes felizardos.

FRASE

USE ATÉ 15 PALAVRAS PARA NARRAR UM GOL HILÁRIO COM OS INTEGRANTES DA REVISTA DICAS & TRUQUES

1º - Adriano de Souza Santos
Cotia/SP
Frase: "Jogada combinada: Makoto causa um eclipse e o Sombra camuflado faz o gooool!"
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

DESENHO

1º - Juraci José da Costa
Pocinhos/PB
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

Promoção

Marque com um **X** a promoção desejada e o prêmio que gostaria de receber caso seja o ganhador.

Envie o cupom até 5 de outubro de 2005. 1 ☐ 2 ☐ PS2 ☐ PSP ☐

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Como você sobreviveria na mansão dos sonhos de Fatal Frame 3 ? (até 11 palavras)

_____

_____

_____

É Memória que não acaba mais...

MAX MEMORY

datel

Porque se limitar?

Use 16MB, 32MB, 64MB de memória.

PRODUTOS ORIGINAIS DATEL / ACTION REPLAY, FABRICADOS NA INGLATERRA, TECNOLOGIA TOSHIBA E SAMSUNG, COM TODA GARANTIA DE UMA DAS MAIORES EMPRESAS DO MUNDO EM ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES.

Para sua segurança, exija sempre o selo Datel e o Certificado de Garantia Datel 100 dias

Novos Telefones : (11) 5535-2698 ou 5049-0810

Site: www.datelmaxmemory.com • e-mail: datelmaxmemory@yahoo.com.br

Descubra o Action Replay Max

São Paulo

ELETROMIL SP-CAPITAL (11) 3362-2306	GAMEONE CAMPINAS (19) 3236-6059	CDR RIBEIRÃO (16) 3911-1522	FOX FRANCA (16) 3733-3268	AD.GAMES SP-CAPITAL 11-2218674

Outros Estados

XTREME CURITIBA (41) 3232-0605	SESSÃO CRICIÚMA (48) 433-9741	REVOLUTION PORTO ALEGRE (51) 3268-3427	BITS B.HORIZONTE (31) 3271-9414	SUPERGAMES BRASÍLIA (61) 3443-1300
FIVASON RIO JANEIRO (21) 2445-1123	SHARK FORTALEZA (85) 3281-1405	BR.MODCHIP BRASÍLIA (61) 3202-8792	GBA VITÓRIA (27) 3324-9891	ASSEL RIO JANEIRO (21) 2509-2989

Fala, galera!

por Julio Wecchi

Saia logo do sofrimento! Mande a sua dúvida mais cabeluda para a Dicas & Truques e confira a resposta nesta seção

Guerra de criança

Gostaria que vocês publicassem alguns truques para o jogo *Medal of Honor European Assault*, do PS2. Preciso me dar bem neste game.

Diego Fabriny Siqueira
Varginha/MG

Pause o jogo, segure L1 e R1 e pressione ●, ●, ←, ▲, ●, ✖. A mensagem "Enter Cheats" aparecerá na tela. Em seguida, aperte um dos comandos abaixo para trapacear no jogo:

Invencibilidade: ■, L2, L1, ▲, ▲, L2
Munição ilimitada: L2, L1, ■, L2, L1, R1
Adrenalina total: L1, R2, R1, ↑, ▲, ●

■ Medal of Honor: European Assault

Assim fica fácil. Com estas trapaças, até aquele seu irmão de cinco anos vai detonar o Medal of Honor

Galerias do Van Helsing

Olá, galera! Tem algum truque para o game *Van Helsing*, do PS2?

Luciano Cesar Lei
via e-mail

Sim, existe um jeito de liberar todas as galerias. Basta pressionar os comandos abaixo durante o jogo:

Galeria 1: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, L1, L3, R3, R1
Galeria 2: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, R1, R2, R3
Galeria 3: L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, ↑, ↑, ↓, ↓, SELECT
Galeria 4: SELECT, L3, R3, SELECT, R3, L3, SELECT, ←, ←, ↑, →, →
Galeria 5: L2, R2, L1, R1, SELECT, SELECT, L1, L1, R2, R2, L3, R3
Galeria 6: R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, ←, →, SELECT, SELECT
Galeria 7: L3, ←, R3, →, L2, ↑, R2, ↓, L1, ←, R1, →

Abra sem esforço todas as galerias do Van Helsing para conferir vídeos e imagens extras do jogo

Marmelada com o Snake

Estou precisando com urgência dos códigos de GameShark para *Metal Gear Solid 3*, do PS2. Vocês podem me ajudar?

Carlos Silva
Belo horizonte/MG

Energia infinita e munição ilimitada. Dá para zerar o jogo agora ou você precisa de mais uma ajudinha?

Use estes códigos em um GameShark 2 4.0 ou superior e passe pelos soldados russos brincando:

Código mestre
9808EDA5 78A35A7D
A816ED40 21EB6555
A816ED72 01967A1C
A816EDA1 FB5613A0
A816ED78 40347A48
A816ED03 6556FF62
A816EDF7 65A1E474
A816ED54 F96C7A6A
A816ED01 47047A1F
A816ED65 6FA17AED
A816ED6F 0C3402D3
A816EDE0 A1D0501F
A816ED86 213C7AF1
280BF6AF A1426965

280BF6B1 0CA57A65
Energia ilimitada
A816EDD0 A4BE9B00
A816ED0C C5BE9B73
Munição ilimitada
A816EDF1 A43CF9FF
A816EDF2 3DE57A3F
A816EDCF BB388B54
A816ED37 0C338B0C
A816EDA5 6F22E485
A816ED3A C5EF7A54
A816EDAF C5EF7A48
A816EDB1 50EF7A43
A816EDDE C5EF7A01

■ Metal Gear Solid 3

Maquinado em San Andreas

Vocês poderiam publicar os códigos do *GTA San Andreas*, do PS2?
Roberto Gaviões
via e-mail

Confira os truques mais insanos do *GTA* e barbarize na cidade (consulte a **Dicas & Truques 78** para conferir mais truques). Pressione os comandos durante o jogo:
Energia ilimitada e outras imunidades: ↓, ✖, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲
Munição ilimitada: L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1
Pacote de armas 1: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Pacote de armas 2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Com estes truques, nem o policial Tempenny pode impedi-lo de barbarizar em San Andreas

Pacote de armas 3: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Tanque de guerra: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
Sem pedestres e policiais, somente gangues: L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓

Segredos de Ash

Vocês se esqueceram do *Galerians Ash*, do PS2. Não encontrei nada do game até hoje. Por favor, publiquem algum segredo do jogo.
Roberto Gustavo
Guarulhos/SP

Você está coberto de razão, Roberto. Este jogo passou batido na **Dicas & Truques**. Mas não se preocupe, pois acabamos de separar todos os segredos e modos extras que o game oferece. Veja como conseguir cada um deles:
Final alternativo: detone o game no nível normal ou superior.
Dificuldade Hard: finalize o jogo no nível Normal com rank B.
Modo Level 3 Psychic: complete a história com rank S.
Modo Short: detone o jogo no nível de dificuldade Easy ou Normal e carregue uma nova aventura usando o save de encerramento.

■ Galerians Ash

Entre em contato!
Mande a sua dúvida para:
Fala, Galera!
Endereço: Rua MMDC, 121 - Butantã
São Paulo/SP – 05510-900
E-mail: playstation@europanet.com.br
FAX: (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção.

ZERO ZERO GAMES
Tudo para o seu Vídeo Game

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS
Consoles
Destravamento
Assistência Técnica
Jogos Originais
Promoção

à vista R$1.050,00
GARANTIA TOTAL
Sedex para todo o Brasil
TEL 3265-7086
ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86

SEGUE LOGO

Konami – *Winning Eleven 9*, para variar, foi um sucesso. Só na semana de lançamento, no Japão, o game vendeu mais de 500 mil cópias. Além disso, a produtora já confirmou que o melhor futebol do mundo sairá para o PSP no início de 2006, junto com a versão americana de PS2. Achou pouco? *Metal Gear Acid 2* também já está a caminho do portátil.

por Nelson Alves Jr.

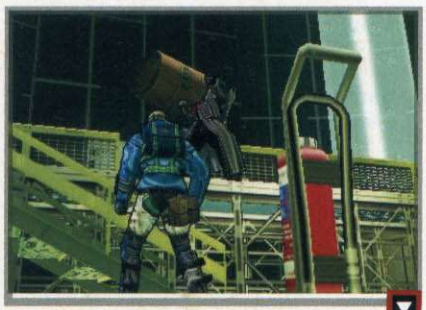
Novidades do PS3

O sucessor do PlayStation 2 já está agitando o mundo dos games. Fique por dentro das últimas notícias sobre o console dos sonhos dos gamemaníacos

MGS4 na Tokyo Game Show

A Tokyo Game Show, ou TGS, para os mais chegados, está prometendo mostrar uma lista imensa de lançamentos, não só para as plataformas atuais como também para a próxima geração. E é claro que o PS3 está em destaque. A maior expectativa é de que rolem revelações sobre *Metal Gear Solid 4*, título da Konami em produção para o PS3. Ainda não se sabe exatamente o que será mostrado na feira, mas já foi confirmado que o vídeo não será o mesmo da E3 2005, que trouxe cenas hilárias com Snake, Rayden e os produtores, apenas para confirmar o lançamento do game. A Konami também prometeu exibir durante a feira os esperados *Winning Eleven 9* e *Metal Gear Acid 2*, ambos para PSP.

O número de participantes na TGS deste ano é recorde. De acordo com a associação japonesa das produtoras de jogos, CESA, 129 empresas se inscreveram no evento, contra 117 em 2004. A TGS rola no Japão, de 16 a 18 de setembro.



Na feira, além das novidades sobre MGS4, deve rolar uma demonstração de Metal Gear Acid, do PSP

PlayStation 3 só em 2007?

Se você é daqueles gamemaníacos que já estão contando os meses para colocar as mãos no seu PS3, é melhor acalmar os nervos. Analistas da Wedbush Morgan Securities, uma respeitada empresa de investimentos norte-americana, revelaram, em um documento para seus investidores, que a Sony pode adiar o lançamento de seu próximo console para o começo de 2007. Tudo depende do impacto do Xbox 360. Ainda de acordo com os analistas, um dos possíveis planos da Sony é reduzir o preço do PS2 para US$ 99, só para atrapalhar o lançamento do console da Microsoft, enquanto os japoneses preparam uma lista de jogos ainda mais destruidora para 2007. Agora é esperar para ver se o adiamento vai rolar.

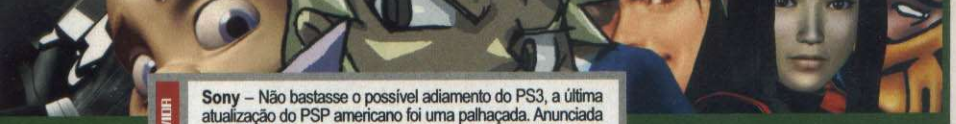
ENQUANTO ISSO, NA TELINHA DO PSP...

COCA-COLA NO WIPEOUT

O Japão, definitivamente, é um lugar legal. Lá, os donos de PSP que tiverem o jogo *Wipeout Pure* podem entrar no site www.cokestyle.net e baixar, na faixa, vários arquivos da Coca-Cola criados exclusivamente para o game. O pacote inclui até carros pintados nas cores do refrigerante. É a primeira vez que um esquema de download desses rola para o portátil.

O FUTURO DO PSP

Em entrevista à revista japonesa *Famitsu*, o chefe de desenvolvimento de software da Sony, Izumi Kawanishi, falou sobre as possíveis melhorias que as futuras atualizações do portátil podem trazer. Kawanishi cogitou a criação de um leitor de e-mails para o PSP e até de um sistema de streaming, para que o usuário assista a vídeos pela internet, sem salvá-los no Memory Stick. Vale lembrar que os japoneses já têm o serviço Portable TV (www.p-tv.jp), que oferece trailers e programas exclusivos para o portátil, mas ainda é preciso um Memory Stick gigante para baixar os vídeos maiores.



PERDEU UMA

Sony – Não bastasse o possível adiamento do PS3, a última atualização do PSP americano foi uma palhaçada. Anunciada para 12 de agosto, a versão 2 do sistema, que já saiu no Japão em julho e inclui um browser, foi adiada para "a semana do dia 15". Porém, até o fechamento desta edição (sexta, 19/08) não rolou nada. Nem mesmo uma desculpa.

Sega Sammy perde grana com games

Em um ano de fusão da Sega com a Sammy, a empresa gerou um lucro total de US$ 900 milhões, mas a divisão de games deu prejuízo: foram cerca de US$ 18 milhões em perdas. O que mais rendeu dinheiro na área foram as máquinas de Pachinko, passatempo eletrônico extremamente popular no Japão.

SEGA SAMMY HOLDINGS

MERCADO

NAMCO PERDENDO AINDA MAIS GRANA

As vendas até aumentaram, mas não adiantou. Mesmo com US$ 380 milhões em vendas, 13% a mais do que em 2004, o prejuízo da produtora subiu de US$ 630 milhões para US$ 890 milhões. Consta que a divisão de parques temáticos da empresa é a culpada pelo rombo. Vale lembrar que a Bandai comprou a empresa, e a união começa a valer a partir de setembro.

MERCADO

SONY PROCESSA LOJA ONLINE

A luta da Sony contra as lojas que vendem PSPs importados continua. Depois de vencer uma disputa judicial contra o site Nuplayer e os anunciantes de leilões online, a empresa agora ataca a maior vendedora online de Hong-Kong: a Lik-Sang. O processo foi aberto pela Sony européia, alegando que os direitos da marca foram violados pela importação. A Lik-Sang, vale lembrar, vende para qualquer região do mundo e, claro, muitos europeus já estão com o videogame antes mesmo do lançamento oficial, que só rola em setembro.

GAMES & ANIMES

DESENHO DE KOF NO JAPÃO

The King of Fighters vai virar desenho animado no Japão. A franquia se junta à lista de games da SNK Playmore que tiveram o mesmo destino no Japão, como *Fatal Fury* e *The Art of Fighting*. O desenvolvimento está sob responsabilidade da Production IG, que também assina o anime de *Ghost in the Shell* e o trecho animado de *Kill Bill*, longa-metragem de Quentin Tarantino. Não há data prevista para a estréia do programa.

BRASILMODCHIP.COM.BR

site: www.brasilmodchip.com.br

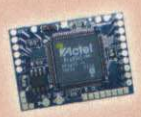
CURSOS A DISTÂNCIA:

→ Manutenção e instalação de Modchip

→ Manutenção e instalação de Modchip + desbloqueio de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games:

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:


Matrix Infinity original com garantia: *a partir de* R$94,90

Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$99,00

BA5815 para Play2: *a partir de* R$15,00

Unidade óptica 400C para Play2: *a partir de* R$250,00 *(original)*

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilmodchip.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

Futebol

Ronaldinho na capa de FIFA '06...

Com o próximo lançamento da EA, será a quarta vez seguida que Ronaldinho ilustra a capa de um game da série FIFA. É ou não é craque?

Eleito melhor jogador do mundo em 2004, Ronaldinho Gaúcho já está confirmado para a capa de outro futebol da série FIFA. Ele já esteve em *FIFA 2004* e em *FIFA Street* e, na versão atual do game, o brasileiro divide espaço na embalagem com os boleiros Rooney, da Inglaterra, e Podolski, da Alemanha. *FIFA 2006* terá versão para todas as plataformas atuais, incluindo PS2 e PSP.

...e Robinho no Real Madrid

A outra novidade do *FIFA 2006* também envolve um craque brasileiro. Há poucos meses do lançamento do jogo, a EA já confirmou que Robinho, ex-atacante santista, aparecerá no time do Real Madrid. A produtora, que sabe que o ponto forte da série é a precisão das escalações, não quer que o novo game já saia desatualizado.

VIOLÊNCIA NOS GAMES

Rockstar polemiza novamente

Se há uma empresa que gosta de uma boa polêmica, sem dúvida, é a Rockstar. Nem bem se recuperou dos processos envolvendo as cenas de sexo de *GTA: San Andreas*, a produtora já encara reclamações contra seu próximo lançamento: *Bully*. A principal investida contra o título veio de uma organização inglesa chamada "Bullying Online", que atua no combate ao vandalismo escolar. Tudo isso, para variar, por causa do tema do game.

Bully, traduzido, significa intimidação, mas na gíria é aquele cara folgado da escola, que zoa com todo mundo. No game, o jogador vive este papel, infernizando a vida dos nerds e manés da escola, o que já provocou até protestos em frente ao escritório da produtora, em Nova York. E isso por que o game nem saiu. Imagine como vai ser em outubro...

RANKING BRASIL

OS JOGOS DE PS2 MAIS VENDIDOS DO BRASIL

1	Gran Turismo 4	Sony
2	GTA: San Andreas	Rockstar
3	Winning Eleven 8 International	Konami
4	FIFA Street	Electronic Arts
5	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami
6	Medal Of Honor: Rising Sun	Electronic Arts
7	Madagascar	Activision
8	God of War	Sony
9	Batman Begins	Eurocom
10	Star Wars III Revenge of the Sith	LucasArts

Fonte: Lojas Americanas e Submarino

MAIS POLÊMICA

PAIS BRITÂNICOS IGNORAM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

Mais uma evidência de o quanto é inútil a polêmica em torno da classificação etária dos games. Um recente estudo encomendado pela indústria de games inglesa mostrou que, no país, a maioria dos pais permite que seus filhos menores de idade joguem títulos para maiores de 18 anos. Segundo o pesquisador Jurgen Freund, os pais acreditam que seus filhos já são maduros o suficiente para não serem influenciados pela violência dos jogos.

RANKING DA IDF2

Confira as listas com os 10 primeiros gamemaníacos nos rankings da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento. Para saber mais sobre os melhores do *Winning Eleven*, acesse www.digitalstadium.com.br. O ranking dessa edição foi feito com base na classificação do dia 12 de agosto.

Posição	Jogador	Pontos
1.	Sidney Paulo Abbud	995
2.	Guilherme Larsson	626
3.	Rodrigo Pires	545
4.	Leandro Pigatti	438
5.	Fábio Moura	328
6.	José Domingos Filho	317
7.	Anderson Faustino	275
8.	Luiz Gustavo Pacces	269
9.	Thiago Cavalcanti	235
10.	Edivaldo Cardoso	219

Posição	Jogador	Aproveitamento
1.	Gustavo Gonçalves	2,92
2.	Andreson Faustino	2,81
3.	Danilo Barros	2,79
4.	Fábio Duraes	2,72
5.	Sandro Basso	2,61
6.	Leandro Maçol	2,53
7.	Rafael Barreiros	2,51
8.	Roberto Alencar	2,39
9.	Odair M. da Silva	2,30
10.	Eduardo R. Oliveira	2,28

CURTAS

TERCEIRO FILME DE MORTAL KOMBAT NO FORNO

Está tudo pronto para a produção do terceiro filme da série *Mortal Kombat*. Previsto para ser filmado no estado norte-americano da Louisiana, a obra ainda não tem data para estrear, mas ao menos já tem um nome provisório: *Devastation*.

SITE OFICIAL DE BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Enquanto o game não chega ao PS2 (novembro está longe...), vá matando a vontade da guerra no site oficial, aberto este mês pela EA: www.battlefield.ea.com/BF2MC/index.asp. Além das informações básicas sobre o jogo, é possível baixar vídeos, protetores de tela e wallpapers.

EGS 2005 CONFIRMADA PARA NOVEMBRO

Quem curtiu a EGS brasileira em 2004 pode se preparar, pois a segunda feira nacional de games está confirmadíssima. A EGS 2005 vai rolar entre os dias 18 e 20 de novembro, novamente no Expo Center Norte, em São Paulo. O preço dos ingressos ainda não foi divulgado.

DEF JAM NO PS3

A série de porrada da EA ganhará um novo episódio na próxima geração. Quem garante é a revista gringa *Game Informer*, que divulgou uma nota sobre o assunto. A produção já está em andamento e, segundo a reportagem, o game terá mais socos e chutes, dando menos atenção aos agarrões vistos em *Fight for NY*, do PS2.

RANKING MUNDO

OS MAIORES DO MUNDO

PS2

1. GTA: San Andreas	Rockstar
2. Final Fantasy X	Square-Enix
3. God of War	Sony
4. Makai Kingdom	Nipon Ichi Software
5. Metal Gear Solid 3	Konami
6. Star Ocean	Square-Enix
7. Kingdom Hearts	Square-Enix
8. Dynasty Warriors 5	Koei
9. Final Fantasy X-2	Square-Enix
10. WWE Smackdown vs Raw	Yuke's Media Creations

PSP

1. Metal Solid Acid	Konami
2. Coded Arms	Konami
3. Untold Legends	Sony
4. Wipeout Pure	Sony
5. Lumines	Q Entertainment
6. Dynasty Warriors	Koei
7. THUG Remix 2	Shaba Studios
8. Hot Shots Golf Open Tee	Sony
9. Twisted Metal: Head-On	Incog
10. Ridge Racer	Namco

Fonte: Gamefaqs

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

Representante e distribuidora autorizada
VTEC / THUNDER CHIP

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

Conheça + sobre a empresa e visite nossa loja virtual na Internet!
www.lojaxtremegames.com.br

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!

PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

SHOPPINGSTATION

Videogames e acessórios mais baratos...

Confira as melhores ofertas para você comprar os seguintes produtos: PS2, PStwo, controle Dual Shock 2, Memory Card e PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas no dia 12 de agosto, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,35 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar nestas lojas para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento.

Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Sobre os produtos pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PS2 é o PlayStation 2 robusto que já saiu de linha (modelo SCPH 50011 ou inferior). Fique esperto, pois a maioria dos PS2 listados abaixo é recondicionada. O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Alguns desses pacotes contam também com o filme em UMD *Homem Aranha 2*, mas estes kits são limitados e devem se esgotar logo. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	PStwo	PS2	Dual Shock 2	Memory Card	PSP
Antrax Games	(0xx11) 6694-5177	*890,00	*930,00	75,00	75,00	990,00
Alpha Games	(0xx31) 3274-2988	*800,00	*1.099,00	90,00	80,00	1.029,00
Avalanche	(0xx11) 6852-2881	**750,00**	**850,00**	69,00	79,00	990,00
BIG Games	(11) 3681-3807	*750,00	——	65,00	75,00	940,00
Brasil Games	(0xx11) 4990-2284	*950,00	1.050,00	80,00	80,00	1.200,00
Butica Games	(0xx11) 6244-5392	*790,00	*910,00	70,00	65,00	1.000,00
Casa do Game	(0xx19) 3524-4741	*1.100,00	——	124,00	100,00	——
CB Games	(11) 3333-1511	*915,00	*940,00	**60,00**	——	1.100,00
CJ Games	(0xx11) 5072-2073	*890,00	——	75,00	75,00	1.000,00
Dragoon Games	(0xx11) 3846-4375	*890,00	*990,00	80,00	80,00	1.199,00
Eletromil	(0xx11) 3362-2306	***700,00**	*990,00	49,50	**59,50**	990,00
Fratello Games	(0xx11) 3361-2783	*890,00	*990,00	85,00	70,00	1.100,00
Game Over	(0xx11) 3992-2350	*900,00	*950,00	80,00	75,00	——
GameOne	(0xx19) 3236-6059	*999,00	*1.030,00	84,00	74,00	1.090,00
LS Games	(0xx11) 3228-1913	*900,00	*1.000,00	85,00	70,00	——
Metropole Games	(11) 3328-6824	*900,00	*1.000,00	70,00	65,00	1.200,00
Netunia	(0xx11) 3825-7600	897,00	——	108,00	99,00	1.299,00
Nikas Games	(0xx11) 3976-9625	——	*970,00	85,00	85,00	——
Planet Games	(0xx11) 6987-2641	*895,00	*980,00	70,00	80,00	1.150,00
Playhouse	(0xx11) 3337-1960	*750,00	——	65,00	65,00	1.000,00
Play Off Games	(0xx11) 5585-0566	*749,00	*949,00	90,00	65,00	1.050,00
Podium Games	(0xx11) 3277-0751	*890,00	*890,00	98,00	89,00	——
Point Games	(0xx19) 3232-5488	*899,00	——	75,00	79,00	1.325,00
Point Games (SP)	(0xx11) 3721-4045	799,00	——	100,00	90,00	1.100,00
Porão Games	(0xx15) 3285-2525	*1.090,00	*1.490,00	99,00	99,00	1.199,00
Ricky Brinquedos	(0xx11) 5687-4471	*999,00	*1.200,00	100,00	100,00	1.300,00
Rock Laser Games	(0xx11) 6631-9979	*900,00	——	80,00	80,00	**900,00**
Senha Games	(0xx11) 3472-2346	949,00	——	99,00	99,00	1.199,00
SS Games	(0xx11) 3328-6804	*900,00	*1.000,00	80,00	67,00	1.100,00
Tec Games	(0xx11) 3362-0036	*770,00	*890,00	70,00	65,00	1.100,00
Thunder Games	(0xx11) 6641-4303	*999,00	——	110,00	100,00	1.300,00
Tilt's Games	(0xx11) 6191-3000	*900,00	*1.000,00	80,00	80,00	1.100,00
Trop Games	(0xx19) 3272-4943	*850,00	——	85,00	80,00	1299,00
W2N Games	(0xx11) 294-0222	*950,00	*1.000,00	130,00	90,00	1.100,00
World Online	(0xx11) 3698-5598	*990,00	——	85,00	85,00	990,00
Tec Games	(0xx11) 3362-8986	*770,00	*890,00	70,00	65,00	1.100,00
V12 Games	(0xx11) 4787-3332	*750,00	*1099,00	89,00	79,00	1.399,00
West Games	(11) 3331-7085	*699,00	***830,00**	70,00	70,00	999,00
X-treme Games	(0xx41) 3232-0605	*899,00	——	95,00	90,00	1.350,00

Fonte: As próprias lojas *** Console modificado**

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES PARA ESTE NATAL...

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

DESDE 1999

Desejamos à todos clientes e amigos um Feliz Natal!

NINTENDO DS

LANÇAMENTO
NINTENDO DS + NINTENDOGS
APENAS
R$ 649,00
À VISTA

VOLANTE CHALLENGE
+
GAMEPAD SCUDERIA

APENAS
R$ 220,00
À VISTA

PSP

PSP + JOGO ORIGINAL
APENAS
R$ 990,00
À VISTA

GAME CUBE

GAMECUBE PLATINUM
RESIDENT EVIL
F-ZERO GX
APENAS
R$ 679,00
À VISTA

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$ 120,00
À VISTA
ou
COM 16MB
R$ 130,00
ou
COM 32MB
R$ 140,00

Os Memory Cards de 16Mb e 32Mb só serão compatíveis com consoles destravados com Matrix Infinity ou similares.

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE UMA CAMISETA!!!

Nesse NATAL Papai Noel dará presentes em DOBRO!!

HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até

12x

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA
A MAIS DE 10 ANOS

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE PEÇAS E COMPONENTES NO BRASIL.
PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CA

As promoções de Natal serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

por Felipe Azevedo

Resident Evil 5

A melhor série de terror de todos os tempos já tem lugar garantido na próxima geração

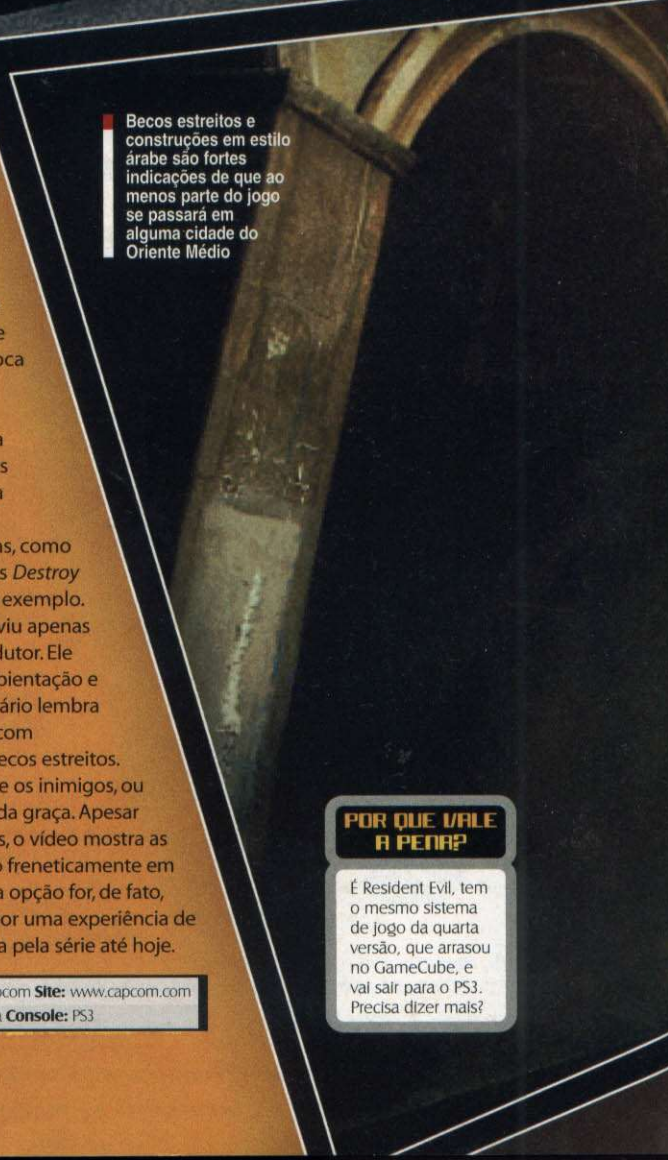
Se nada do que já foi divulgado sobre o PS3 até o momento fez você se interessar pelo console (o que é bem difícil), agora você não tem como escapar. *Resident Evil*, a série que revolucionou o terror nos games, já está com presença garantida no próximo PlayStation. O anúncio de *Resident Evil 5*, que, na verdade, é o décimo da franquia a aparecer nos consoles da Sony, foi feito recentemente, mas não veio acompanhado de informações substanciais sobre os diferentes aspectos do game. Apesar disso, uma entrevista cedida pelo produtor Jun Takeuchi à revista japonesa *Famitsu*, em conjunto com o primeiro trailer oficial do jogo, exibido no evento PlayStation Meeting 2005 (que aconteceu no Japão, no final de julho), já serviram para revelar algumas informações.

Segundo Takeuchi, a reformulação na jogabilidade, criada para *Resident Evil 4* (que deve chegar ao PS2 em outubro), agradou a todas as equipes que desenvolvem os jogos da série, em especial as que trabalham nas versões para os consoles da Sony; logo, o esquema de jogo será mantido. Sobre a identidade do protagonista, o produtor não confirmou nada, mas revelou que a equipe por trás de *RE5* é composta por pessoas que desenvolveram o primeiro jogo da série. Considerando a dica, e também a fisionomia do personagem, dá para arriscar um palpite de que o jogo trará Chris Redfield, irmão de Claire, no papel principal. Se esta informação for confirmada, surge outra possibilidade: a de que o jogo rode paralelamente aos fatos de *Resident Evil 2*, época em que Chris desapareceu durante uma missão.

De acordo com Takeuchi, a equipe está buscando soluções internas para conseguir a física desejada sem precisar usar tecnologias de outras empresas, como a Havok, que é usada nos jogos *Destroy All Humans* e *The Punisher*, por exemplo.

Mas o trailer oficial não serviu apenas para ilustrar as palavras do produtor. Ele também deu pistas sobre a ambientação e possíveis novos inimigos. O cenário lembra uma cidade do Oriente Médio, com construções no estilo árabe e becos estreitos. Aliás, é em um desses becos que os inimigos, ou melhor, suas sombras, dão o ar da graça. Apesar de não revelar a aparência deles, o vídeo mostra as silhuetas dos mesmos correndo freneticamente em direção ao protagonista. Se essa opção for, de fato, usada no game, pode esperar por uma experiência de jogo bem diferente da oferecida pela série até hoje.

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Site:** www.capcom.com
Tipo: Ação **Previsão:** Sem data definida **Console:** PS3



Becos estreitos e construções em estilo árabe são fortes indicações de que ao menos parte do jogo se passará em alguma cidade do Oriente Médio

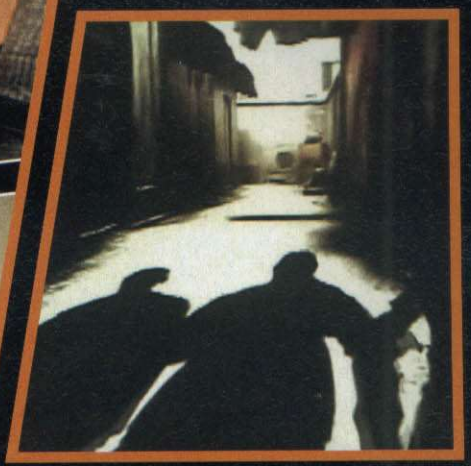
POR QUE VALE A PENA?

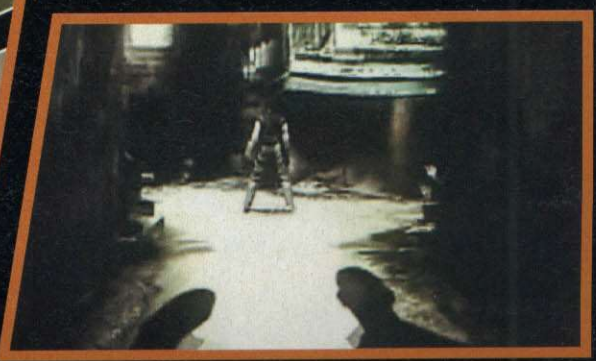
É Resident Evil, tem o mesmo sistema de jogo da quarta versão, que arrasou no GameCube, e vai sair para o PS3. Precisa dizer mais?

Guarde bem esse rosto. Ele pode ser de Chris Redfield, um dos personagens principais do primeiro episódio da série

Um novo tipo de perigo?

Uma das coisas mais intrigantes do trailer oficial do jogo são as sombras que correm em alta velocidade na direção do personagem principal. Como as informações sobre o jogo ainda são escassas, não é possível dizer se eles são as mesmas criaturas que aparecem momentos antes se movendo vagarosamente, como os zumbis da série, ou não. No entanto, pela reação do protagonista no final do vídeo, não é errado dizer que eles não são muito amigáveis. Confira as imagens abaixo.





Distribuidora: Midway Games **Site:** www.sufferingtiesthatbind.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Set. 2005 **Console:** PS2

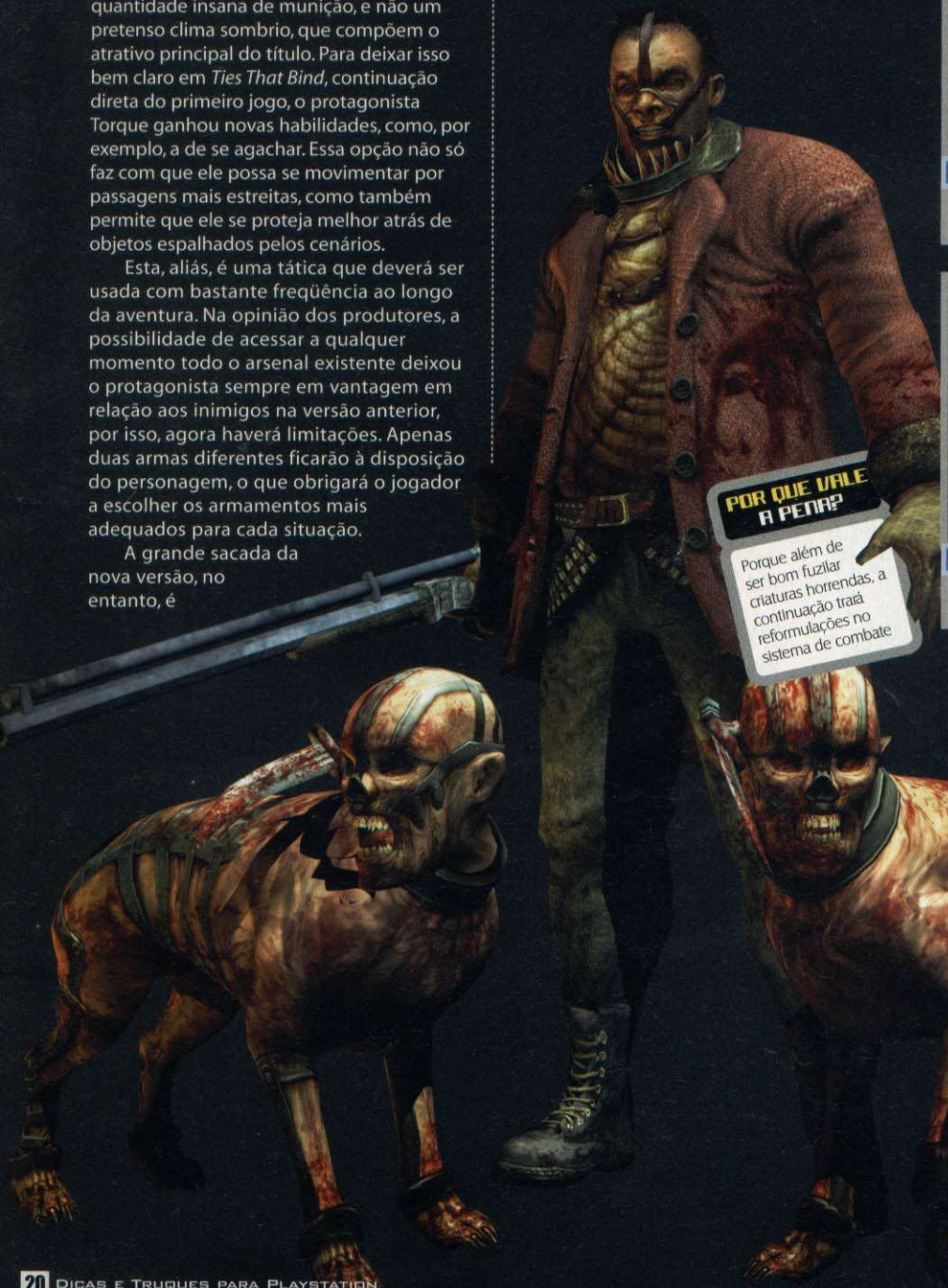
The Suffering: Ties That Bind

A nova jornada começa com as características escolhidas no final do game anterior, mas as técnicas de combate e os inimigos são inéditos

Caso você não tenha notado (ou jogado), *The Suffering* não é um jogo de terror, e sim de ação. Apesar do clima soturno e dos inimigos grotescos, são os confrontos frenéticos e a quantidade insana de munição, e não um pretenso clima sombrio, que compõem o atrativo principal do título. Para deixar isso bem claro em *Ties That Bind*, continuação direta do primeiro jogo, o protagonista Torque ganhou novas habilidades, como, por exemplo, a de se agachar. Essa opção não só faz com que ele possa se movimentar por passagens mais estreitas, como também permite que ele se proteja melhor atrás de objetos espalhados pelos cenários.

Esta, aliás, é uma tática que deverá ser usada com bastante freqüência ao longo da aventura. Na opinião dos produtores, a possibilidade de acessar a qualquer momento todo o arsenal existente deixou o protagonista sempre em vantagem em relação aos inimigos na versão anterior, por isso, agora haverá limitações. Apenas duas armas diferentes ficarão à disposição do personagem, o que obrigará o jogador a escolher os armamentos mais adequados para cada situação.

A grande sacada da nova versão, no entanto, é o sistema de reconhecimento de cartão de memória. Quem não apagar o save do jogo original poderá dar continuidade à história de forma diferente, a partir do final escolhido na versão anterior.



POR QUE VALE A PENA?

Porque além de ser bom fuzilar criaturas horrendas, a continuação traiá reformulações no sistema de combate

Para o azar de Torque, os monstros do jogo anterior agora vêm acompanhados de criaturas ainda piores

Quer terror? Volte uma página. Apesar do sangue e da escuridão, o esquema aqui é ação frenética

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft **Site:** www.kingkonggame.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Dez. 2005 **Console:** PS2

King Kong

O gorila gigante como você nunca viu antes

Desenvolvido em conjunto pelos estúdios francês e canadense da Ubisoft, *King Kong* é baseado na nova versão do clássico filme da década de 30, que estréia nos cinemas gringos em dezembro. A equipe de desenvolvimento é liderada por Michel Ancel, criador dos games *Rayman* e *Beyond Good & Evil*, e conta com a ajuda do produtor Peter Jackson, responsável pela refilmagem, para criar uma experiência única sem fugir dos acontecimentos do filme.

O jogador confere a história de dois pontos de vista diferentes: no comando do humano Jack Driscoll e, como não podia deixar de ser, na pele do gorila de 15 metros de altura que dá nome ao jogo. Como você deve estar imaginando, cada parte terá um estilo de controle diferente. Nas fases protagonizadas por Driscoll, o jogo funcionará com um tiro em primeira pessoa, enquanto como Kong, a ação rolará em terceira pessoa.

POR QUE VALE A PENA?

Com Michael Ancel na produção, o game não pode ser ruim. E com Peter Jackson palpitando no roteiro...

A jogabilidade, alternando entre o humano Jack Driscoll e King Kong, mistura tiro em primeira pessoa com ação em terceira. Quanto aos inimigos, espere pelas criaturas mais bizarras do cinema. Só falta aparecer o Godzilla

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

DiSk GamEs

Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

TeleVendas

(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

Distribuidora: THQ **Produtora:** Yuke's Media Creation **Site:** www.thq.com **Tipo:** Luta **Previsão:** Nov. 2005 **Console:** PS2

WWE Smackdown! vs. RAW 2006

Inversão de controle deixa a pancadaria mais realista

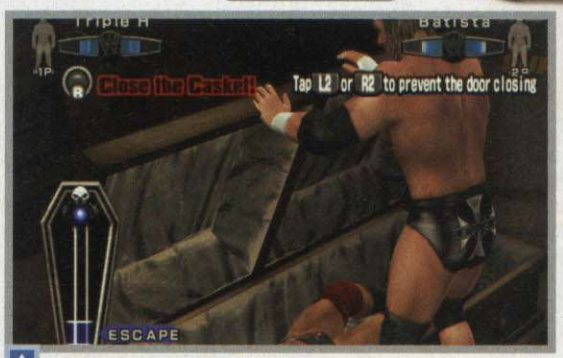
Em constante evolução, a série *WWE Smackdown!* chega à sua sétima versão introduzindo novidades e, ao mesmo tempo, resgatando recursos interessantes que haviam sido descartados com o passar do tempo.

Na lista de opções inéditas, o destaque vai para a jogabilidade, que promete aumentar o realismo das lutas. Segundo Cory Ledesma, da THQ, a idéia principal é fazer com que o jogo passe a mesma sensação dos programas de TV, nos quais o controle da luta se alterna constantemente entre os competidores. Para isso, foi incorporado ao jogo um sistema que pode ser usado para inverter a situação nos momentos de maior risco. O esquema usa os mesmos pontos dos golpes especiais que, como no game anterior, podem ser armazenados, conforme você os acumula. A diferença é que, se em vez de usar os pontos para recuperar o controle da luta você decidir soltar um especial, o dano do golpe não será tão intenso do que se o movimento for usado no momento em que ficar disponível.

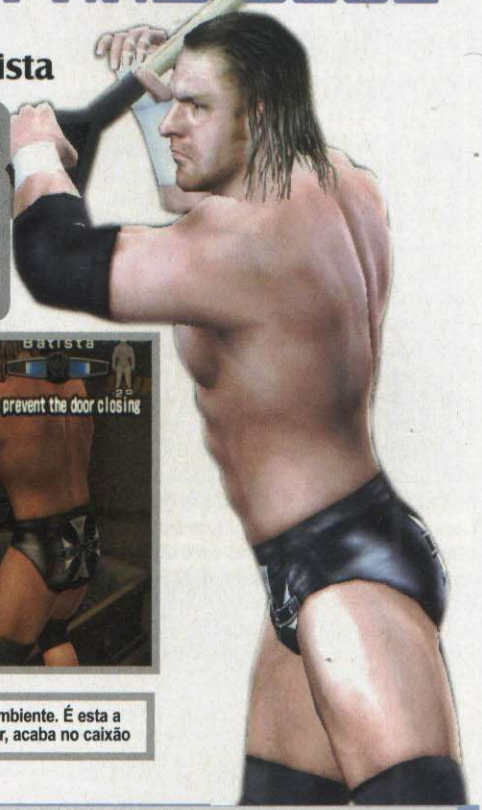
Mas não é só a jogabilidade que mudou. Para alegrar os fãs mais antigos, a produtora trouxe de volta o modo Casket Match. Nesta disputa, você deve enfraquecer o oponente para conseguir fechá-lo em um caixão, que fica fora do ringue.

POR QUE VALE A PENA?

O sistema que possibilita a inversão do controle nas lutas promete deixar as disputas bem mais acirradas e divertidas



Luta livre é como parque temático. O que vale é o ambiente. É esta a sacada do modo Casket Match. Aqui, se você vacilar, acaba no caixão



Distribuidora: SCi Entertainment Group **Produtora:** Deadline Games **Site:** www.totaloverdose.com/ **Tipo:** Ação **Previsão:** Set. 2005 **Console:** PS2

Total Overdose

Tiroteios com tempero mexicano

POR QUE VALE A PENA?

Ação insana, tiroteios e acrobacias estilosas. Só quem não curte videogame não vai gostar dessa mistura

Apesar dos combos animais, com direito até a nome na tela, a mira rola em primeira pessoa. Errou, adeus

Movimentos como este devem ser comuns. Mais do que eliminar a oposição, o importante aqui é ter estilo

Com base nas informações publicadas até então, jogar *Total Overdose* será como abocanhar um legítimo taco mexicano. É pimenta pura. O game traz como protagonista Ramiro Cruz, conhecido como El Gringo Loco, um ex-presidiário que sai da cadeia para ajudar o irmão gêmeo, o policial Tommy Cruz, a acabar com um cartel de drogas na cidade do México.

A ação rola em terceira pessoa, mas a mira funciona em primeira como em *The Punisher* e *Max Payne*. O diferencial, no entanto, ficará por conta de um sistema que possibilita a criação de combos durante os tiroteios. Emendando movimentos entre uma rajada e outra, o jogador acumula pontos de estilo.

Além dessa opção, o personagem conta com diferentes habilidades especiais para acabar com os inimigos. O Tornado, por exemplo, é um salto giratório no qual Ramiro dispara freneticamente suas pistolas e elimina todos os inimigos ao seu redor. E para deixar o clima do jogo ainda mais apimentado, a trilha sonora contará com músicas dos grupos de rap *Control Machete* e *Delinquent Habits*, ambos fortemente influenciados pela cultura mexicana.

Distribuidora: Activision **Produtora:** Neversoft **Site:** www.gunthegame.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Nov. de 2005 **Console:** PS2

Gun

Um novo ponto de vista para o faroeste virtual

A Neversoft está prestes a realizar a manobra mais radical de toda a sua história. E desta vez, a produtora que fez seu nome com a série *Tony Hawk's* não vai arrasar no skate. Revelado poucos dias antes do início da E3 2005, *Gun* é um jogo totalmente diferente de tudo o que a produtora já criou até hoje. Com o Velho Oeste como cenário, o jogo cria uma trama recheada de ação que segue os passos de Colton White, um caubói que busca a verdadeira identidade de seu pai.

Não dá para pensar em um jogo ambientado no Velho Oeste, porém, sem compará-lo a *Red Dead Revolver*, da Rockstar, o título que estabeleceu o padrão do gênero, no PS2. E para superar a concorrência, ironicamente, a produtora aposta na mesma fórmula que tornou outro jogo da Rockstar famoso: *GTA*. Isso mesmo. O diferencial de *Gun* será a jogabilidade aberta e os cenários enormes, com liberdade de escolha total. E como os cenários prometem ser gigantescos, a exploração poderá rolar a pé ou a cavalo.

POR QUE VALE A PENA?

Depois de tanto tempo radicalizando com Tony Hawk's, vai ser interessante ver algo diferente saindo da mesma produtora.

Faça o que quiser, quando quiser. A liberdade de escolha é o que irá diferenciar Gun da concorrência

Os cavalos são ótimos para explorar, mas nem tente atropelar os inimigos com eles. Derrotá-los, só à bala

Distribuidora: THQ **Produtora:** Cranky Pants Games **Site:** www.evildeadregeneration.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Set. 2005 **Console:** PS2

Evil Dead Regeneration

Terror dos filmes "B" retorna ao PlayStation 2

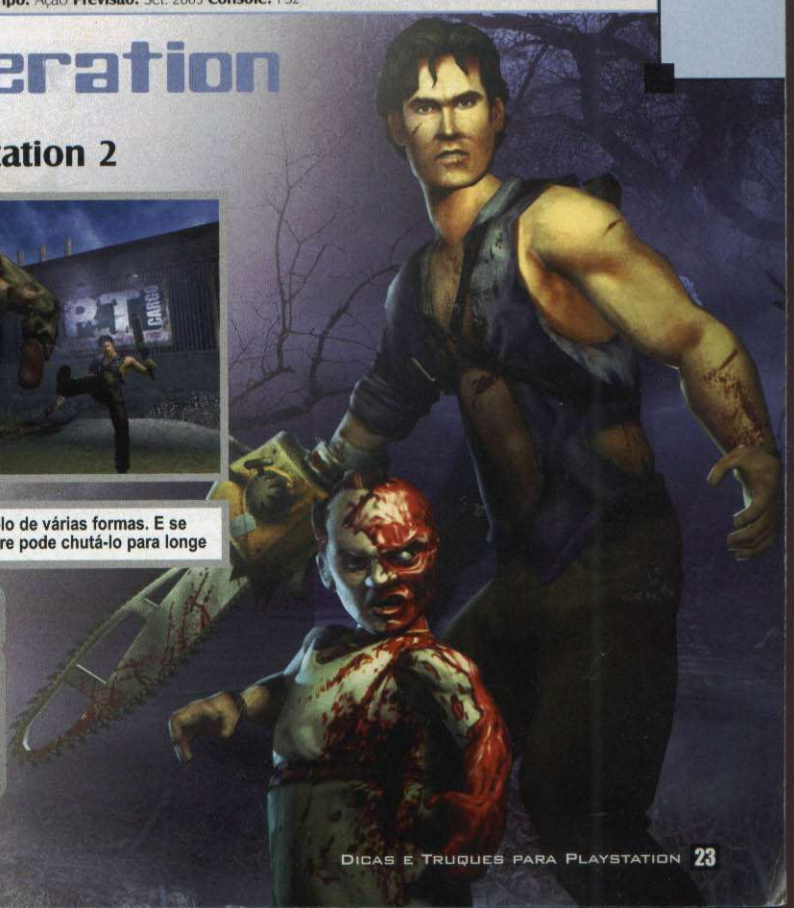
Para quem conhece a série *Evil Dead*, a trama de *Regeneration* deve trazer boas lembranças. Espécie de continuação não-oficial do segundo filme, *Evil Dead 2: Dead By Dawn* (*Uma Noite Alucinante 2: Mortos ao Amanhecer*, no Brasil), o game mostra o que aconteceria com Ash, o protagonista do filme, se, em vez de voltar no tempo, ele fosse condenado pela morte de seus amigos. O resultado é que Ash vai parar em Sunny Meadows, uma prisão para criminosos com problemas mentais que, para variar, é invadida por mortos-vivos.

Assim como nos filmes, Ash poderá usar a clássica carabina de cano duplo, conhecida como Boomstick, e a motosserra implantada no lugar da mão direita para dar cabo dos inimigos. Mas além de armas, o personagem agora contará com a ajuda de Sam, um anão morto-vivo que, entre outras coisas, pode ser usado como projétil para atingir inimigos a longas distâncias. A dublagem de Ash, claro, será feita por Bruce Campbell, o ator que deu vida ao personagem no cinema.

Sam, o anão, irá ajudá-lo de várias formas. E se tudo falhar, você sempre pode chutá-lo para longe

POR QUE VALE A PENA?

Se essa versão não for melhor que as anteriores, pelo menos ela renderá uma boa diversão para os fãs dos filmes



Distribuidora: Tecmo **Produtora:** Tecmo **Site:** www.tecmoinc.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Sem data definida **Console:** PSP

Tokobot

Enigmas criativos com robôs minúsculos

Antes de continuar a leitura, olhe as imagens ao redor e tente descobrir quem é o cara por trás do game. Acredite ou não, a pessoa em questão é Keisuke Kikuchi, produtor da série de terror *Fatal Frame*. Como é evidente, *Tokobot* não se parece em nada com a série de terror que fez Keisuke famoso, e isso não se limita apenas aos gráficos.

Com um esquema de jogo que mescla ação e plataforma, o game tem como protagonista Bolt, um garoto capaz de controlar até oito mini-robôs ao mesmo tempo para resolver enigmas e transpor obstáculos. As máquinas podem ser alinhadas em três formações diferentes, sendo que cada uma pode ser utilizada de várias maneiras. É possível, por exemplo, usar os robôs como escada, para alcançar beiradas mais altas, ou como uma hélice, para pairar no ar. Os minigames – já foi confirmado – serão habilitados de acordo com o avanço do jogador, porém nada ainda foi dito sobre modos de jogo multiplayer.

POR QUE VALE A PENA?

O esquema de jogo, com o uso de robôs para vencer obstáculos, parece ser daqueles games perfeitos para jogar num portátil

O segredo para avançar aqui é saber usar os robôs. Só eles podem abrir caminho por certos obstáculos

Distribuidora: Sony Online **Site:** www.sidhe.co.nz **Tipo:** Corrida **Previsão:** Set. 2005 **Console:** PSP

GripShift

A primeira corrida maluca para o PSP

Primeiro game para PSP da empresa neozelandesa Sidhe Interactive, *GripShift* é o resultado de uma mistura interessante de três estilos completamente distintos: corrida, plataforma e quebra-cabeça. Não sacou? A gente explica. É corrida, porque seu objetivo é pilotar bugues turbinados para chegar a um determinado ponto no menor tempo possível. É plataforma, pois as pistas ficam suspensas no ar e não existem barreiras laterais, o que o obriga a usar de habilidade para não perder o caminho. Por fim, é um quebra-cabeça, pois nem sempre os trajetos óbvios são os melhores e é preciso usar a cabeça para cortar caminho e ganhar tempo. Além desse desafio incomum, *GripShift* terá oito minigames diferentes, opção para a criação de trajetos e suporte a disputas multiplayer para até quatro pessoas.

Além de se preocupar em andar rápido, você deverá tomar cuidado para não cair da pista nas curvas

POR QUE VALE A PENA?

Ao contrário dos jogos de corrida já disponíveis para o portátil, *GripShift* terá um desafio mais descompromissado

Taiko Drum Master Portable

POR QUE VALE A PENA?

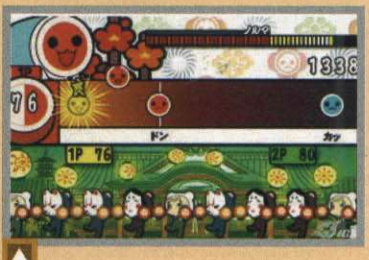
Jogos musicais são divertidos mesmo sem controles especiais, como o tambor da versão de console

As músicas confirmadas misturam diversos estilos, incluindo temas de games da Namco

A principal diferença desta versão em relação às demais para o PS2 é que aqui você não terá a opção de jogar com o controle tambor, já que nem faz sentido lançar um acessório desses para um portátil. Tudo rolará pelos botões do próprio console, incluindo o analógico, que terá uma função inédita e, claro, ainda não revelada.

Para agradar não apenas aos fãs da série, mas também aos jogadores casuais, *Taiko Drum Master Portable* trará uma série de minigames que poderão ser disputados por duas pessoas em um único aparelho, uma usando o direcional digital e a outra, os botões, ou por até quatro pessoas, utilizando a conexão sem fio do aparelho. Para a trilha sonora, 38 músicas já foram confirmadas pela produtora, incluindo *We Will Rock You*, do Queen, e o tema da série de corrida Ridge Racer, também da Namco.

Distribuidora: Namco **Console:** PSP
Tipo: Musical **Previsão:** Sem data definida



Se você achar o modo normal muito difícil ou chato, parta para os minigames exclusivos

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

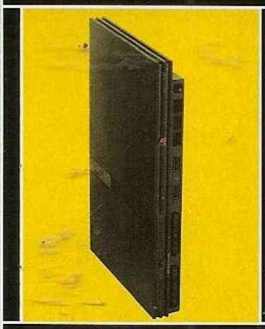
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

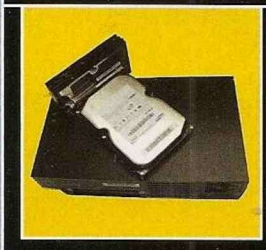
Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

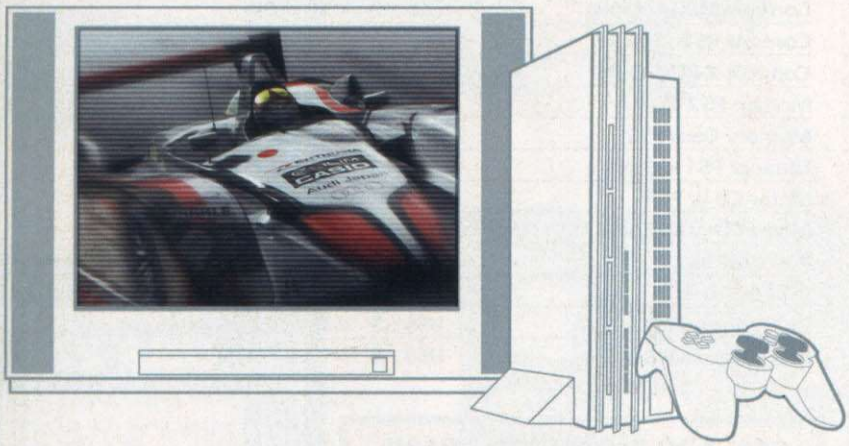
Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Por uma imagem mais nítida

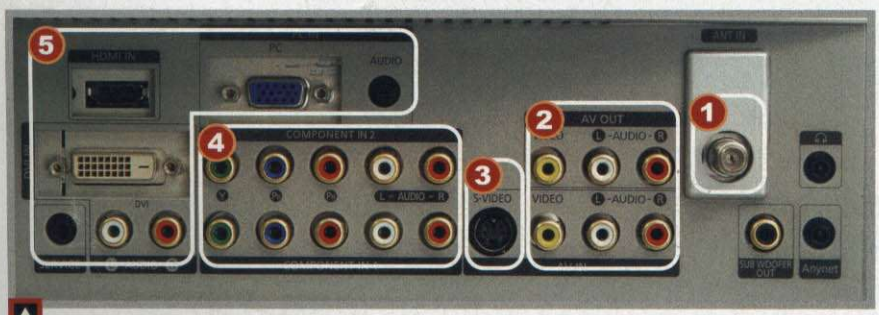


Comprar a TV mais fresca da loja não basta para melhorar o visual dos jogos. Para obter a melhor imagem é preciso saber conectar seu videogame

por Leandro Calçada

Qualquer gamemaníaco que já trocou seu televisor por um maior e melhor conhece a experiência. O videogame conectado às pressas, só para fazer um teste, com os fios jogados de qualquer jeito na frente da TV, enquanto o jogo mais cabeçudo da coleção gira no drive, pronto para mostrar tudo o que não era visível no aparelho antigo. Quando o Play 2 se inicia, porém, vem a decepção. Tudo parece tão ou mais borrado do que antes, sem contar que muitas vezes a tela, por ser maior, resolve exibir defeitos visuais que você nem imaginava que o jogo tinha. Parece até que a TV veio com defeito.

Defeito, pode ter certeza, não é. A não ser que você seja um daqueles poucos azarados que conseguem o milagre de comprar uma TV zoada, a culpa provavelmente é dos cabos. Sim, aquele pedaço de fio desprezado que conecta o videogame ao televisor é um dos grandes responsáveis pela qualidade da imagem que você vê na tela, e usar o cabo errado pode arruinar o visual de qualquer jogo, especialmente quando a tela é maior. Por isso, se você tem uma TV da hora ou pretende comprar uma, confira agora quais as conexões que você deve usar para melhorar a qualidade de imagem do seu PS2.



Esta é a diferença entre uma TV de respeito e o que a gente costuma ter em casa. Conexão aqui tem de sobra

Vídeo e áudio

Saiba quais cabos e conexões você pode usar para melhorar a qualidade de imagem de seu PS2. Para saber onde comprar os cabos, veja o quadro *Onde comprar*.

1

Coaxial (Antena)

É o pior tipo de conexão possível, pois transmite o vídeo e o áudio em um só cabo. Além de limitar a qualidade da imagem à das transmissões de TV, a conexão coaxial é muito sensível à interferência.

2

Vídeo composto

É a conexão padrão presente na maioria das TVs. A nitidez obtida com esta conexão só não é pior do que a que se obtém com o cabo coaxial. Como as três cores básicas da imagem (vermelho, azul e verde) são misturadas em um único cabo, há pouca definição nas bordas da imagem, com cores fortes interferindo nas áreas ao redor. O cabo que vem por padrão com o PS2 é de vídeo composto.

3

Super vídeo (S-Video)

Este sistema separa uma das três cores da imagem e a transfere com mais detalhes, por um fio principal, enquanto as outras duas seguem misturadas por um outro cabo, o que já garante uma nitidez bem maior que a obtida com o vídeo composto. Para usar a conexão, porém, é preciso comprar um cabo S-Video para o PS2. O acessório, em São Paulo, não sai por mais do que R$ 30,00, portanto, se sua TV tiver esta conexão, vale a pena usá-la.

4

Vídeo componente

Se sua TV tiver esta entrada, use-a. Com um cabo para cada cor básica do vídeo, esta é a conexão que garante a máxima nitidez, além de ser a única que suporta o formato Progressive Scan, que permite uma qualidade de imagem ainda maior, caso o jogo e a TV sejam compatíveis com o formato. O único ponto negativo é que o cabo compatível com este padrão custa bem mais caro que o S-Video, mas a qualidade compensa.

5

Vídeo digital

Pode segurar a onda. A areia aqui é muita para o caminhãozinho do PS2. Os conectores de vídeo digital, o padrão das TVs de alta definição do futuro, só vão ser usados pelo PlayStation 3 e pelos outros videogames da próxima geração; por isso, se você pretende comprar um PS3, já vá juntando a grana para trocar a TV.

Progressive Scan

Este padrão é uma evolução do sistema entrelaçado, usado nas TVs atuais. No entrelaçado, as 60 imagens por segundo que geram a ilusão de movimento são transmitidas meio a meio, alternando entre linhas pares e ímpares, o que mantém a definição total nas cenas estáticas, mas reduz a nitidez da imagem pela metade quando há movimento (veja a imagem). Já no sistema Progressive Scan, as imagens são transmitidas por completo, o que garante nitidez máxima em qualquer condição. Para se obter esta qualidade, no entanto, é preciso ter uma TV ou projetor que suporte o sistema, um PS2 com cabo vídeo componente e, claro, jogos compatíveis, que, infelizmente, são meio raros no Play 2. Se você tiver todo o equipamento e quiser apreciar a qualidade de imagem, porém, experimente o *Gran Turismo 4*. A qualidade visual é absurda.

Mais fios = mais qualidade

Esta é a regra das conexões analógicas. A freqüência máxima que pode ser transmitida sem ruído por um fio tem limite; logo, o nível de detalhes que um cabo agüenta também. Com um fio só, como acontece no vídeo composto, é preciso espremer e depois separar a informação das três cores básicas da imagem, o que causa perda de detalhes. É por isso que o melhor sistema para as TVs atuais é o vídeo componente. Com um cabo para cada cor, só este padrão permite a transmissão de todos os detalhes do jogo sem perdas, garantindo a máxima nitidez.

Onde comprar

Muitas lojas de games também vendem cabos especiais para o PlayStation 2. Confira aqui os preços dos cabos de S-Video e Vídeo Componente em algumas delas. Se quiser fazer uma pesquisa mais profunda, consulte as lojas relacionadas na página 16 da revista.

Loja	Cabo S-Video	Vídeo Componente	Telefone
Eletromil	R$ 29,99	R$ 99,50	(0xx11) 3362-2306
Netúnia	-	R$ 114,00	(0xx11) 3825-7600
UZ Games	-	R$ 99,00	(0xx11) 5572-7868

* Pesquisa feita no dia 11/08/2005. Os preços informados são de responsabilidade das respectivas lojas.

Copa Paulistana
no Shopping São Paulo
Winning Eleven 9
8 e 12 de Outubro
Vagas limitadas
Premiação:
1º colocado: Um console PS2
2º colocado: Um DVD Player
3º colocado: Uma Bike
Colaboradores:
14
XULI Telefonia LTDA
IDF
Federação Paulista de Futebol Virtual
localização:
Rua 25 março, 1211
a 50 m da Estação da Luz do metrô
Informações
(011) 3228-4966
Shopping São Paulo
www.shoppingsaopaulocenter.com.br

Produtora: Hypnotix **Distribuidora:** Global Star **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Estilo variado e divertido **Ponto fraco:** Som sem graça **Diversão:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **7,5**

Olho na bola, mané! A simulação deste tênis pode não ser a mais realista, mas se você ficar olhando só para as gatas não vai acertar nada

Outlaw Tennis

Se você quer simulação perfeita procure outro jogo. O forte aqui são as gatas e os lances pirados

Se você já desistiu de ficar à procura do realismo perfeito para os jogos de esporte, este é o seu jogo. *Outlaw Tennis*, como não poderia deixar de ser, segue a linha dos jogos da série e se destaca, não pela simulação, mas pelos lances inusitados e garotas com roupas minúsculas.

Durante as partidas, o jogador vai notar que as regras podem ser muito diferentes de um jogo para o outro. O sistema de jogo varia de tal maneira que às vezes é até difícil saber que esporte você está praticando. Existem campeonatos com regras de futebol americano, beisebol, pingue-pongue e até um jogo de batata quente, no qual os jogadores vão trocando raquetadas até que o tempo acabe, o que faz a bola explodir na cara do azarado que sobrar com ela. E o melhor é que todas estas alternativas podem ser disputadas também em partidas online.

Se nem a variedade de regras é suficiente para fazer você se interessar pelo game, experimente apertar o botão ▲ na hora que alguém for sacar para partir pra porrada. Neste momento, é só usar os botões ●,▲,✖ e ■ para detonar em uma pancadaria tradicional, com direito até a disputa de rounds.

O visual é bacana, principalmente para quem gosta de ver jogadoras em trajes minúsculos, tradição dos games da série *Outlaw*. Os cenários são inusitados, com partidas na Casa Branca e até no inferno, e as animações, apesar de aparecerem demais durante o jogo, são divertidíssimas. O maior defeito é mesmo o som, que não consegue acompanhar o clima divertido do jogo.

Com um esquema de desbloqueio de itens característico, *Outlaw Tennis* é extremamente divertido e tem tudo para prender o jogador por um bom tempo. Só não espere uma simulação excelente. O esquema aqui é mesmo aquele tênis casual, para dar risada com os amigos.

Uma das vantagens de Outlaw Tennis é que se você perder e se irritar, é só dar porrada no adversário

Pode até parecer tênis, mas não é

Outlaw Tennis traz diversos esportes para a quadra de tênis. Batata quente, cassino, beisebol, pinball, pingue-pongue e até regras de futebol rolam durante as partidas. Por isso, antes de entrar em um campeonato, procure treinar e entender bem as regras de cada modalidade, ou você só vai descobrir o que está jogando quando já for tarde demais.

NOTA **6,0**

Produtora: NovaLogic **Distribuidora:** Rebellion **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 32 **Ponto forte:** Quantidade de jogadores no multiplayer **Ponto fraco:** O som é horrível **Diversão:** 6,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 4,0 **Gráfico:** 5,5

Delta Force: Black Hawk Down

Este demorou tanto para sair que já chegou ultrapassado

Após dois anos de espera desde o lançamento da versão de PC, finalmente *Delta Force* chegou aos consoles. A espera, porém, foi longa demais. Sem grandes novidades, todo o atraso com relação ao lançamento de PC só tornou clara a defasagem do jogo, superado neste período por games de tiro militares não só mais bonitos, mas que também contam com jogabilidade mais complexa.

A história é baseada no livro *Black Hawk Down*, adaptado para os cinemas em 2001 sob o nome *Falcão Negro em Perigo*. O jogo recria diversas missões vividas pelas tropas americanas na Somália, em 1993, quando os EUA tentavam desmembrar a milícia de Mohamed Farrah Aidid para estabilizar o país. Na parte técnica, o visual é fraco se comparado ao dos jogos mais atuais, mas não chega a ser nenhum desastre. O maior problema, porém, é o som, totalmente sem graça, o que acaba destruindo qualquer tentativa de se criar um clima de guerra.

O desafio é o ponto forte do game. Apesar de mais simples que os jogos atuais, *Delta Force* compensa com amplos cenários, o que exige mais tática do jogador. Outro ponto forte é o multiplayer online, que comporta até 32 jogadores de uma única vez, algo raro entre os jogos de PS2. Nada disso torna o jogo indispensável, mas mesmo assim *Delta Force* é uma boa para os viciados em multiplayer.

O nível de desafio do game é bom, mas tanto o estilo de jogo quanto o visual já estão defasados

Leia antes de ir para a batalha

Para se dar bem neste jogo, é preciso prestar muita atenção aos cenários. Antes de sair correndo feito doido, preste sempre atenção no alto dos prédios ao seu redor. Soldados com lançadores de mísseis costumam se esconder nestes locais e são fatais para os jogadores descuidados.

Produtora: Ubisoft **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Corrida / Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Controles **Ponto fraco:** Som fraco e sensação de velocidade baixa **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 8,0

NOTA **7,0**

187 Ride or Die

Apesar do belo visual, esta guerra de gangues sobre rodas é diversão que dura pouco

Para quem está cansado de jogos de corrida sem nada de diferente, *187 Ride or Die* é uma novidade muito bem-vinda. No papel do piloto Buck, o jogador deve dirigir de forma alucinada em busca de poder, dinheiro, belas mulheres e, claro, mais carros. Para alcançar o seu objetivo, porém, não basta vencer as corridas. É preciso sobreviver ao massacre.

A grande diferença aqui é que, além do piloto, cada carro tem um atirador. Os rachas, na verdade, são verdadeiros duelos, nos quais uma mira certeira é tão importante para vencer quanto o pé no acelerador. Os cenários das disputas são bonitos e repletos de detalhes, e há tráfego e atalhos de sobra. O som, por outro lado é fraco e entediante, e a música chega até a sumir em alguns trechos da corrida, o que estraga o clima. A maior falha do game, porém, é a falta de objetivos decentes. Com uma jogabilidade dessas, não custaria nada ter um desafio mais interessante.

Os controles são o que há de melhor no game. Dirigir e detonar os oponentes, além de fácil, é divertido

Quem jogou Midnight Club 3 e NFS Underground sabe: trilha sonora é fundamental. Cadê a batida?

Produtora: Capcom **Distribuidora:** High Moon Studios **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Visual e diversão **Ponto fraco:** Sistema de mira **Diversão:** 8,5 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 8,0

NOTA **7,5**

Darkwatch

A mistura de demônios, vampiros e Velho Oeste é original e divertida

Você não vai querer desafiar este caubói para um duelo. Vampiros têm o péssimo hábito de não morrer

Caubóis e demônios são temas tão opostos que parece impossível combiná-los. No mundo dos games não é bem assim. *Darkwatch* é o resultado desta improvável união de estilos e, ironicamente, a fórmula funciona.

Você controla Jericho Cross, um pistoleiro vampiro, que foi exilado por uma sociedade chamada Darkwatch e agora precisa eliminar os demônios que estão tomando conta do Velho Oeste. Suas armas são uma divertida combinação de poderes de vampiros e, claro, armas de fogo. E como não há caubói sem cavalo, você também tem uma montaria. Só que ela é de outro mundo.

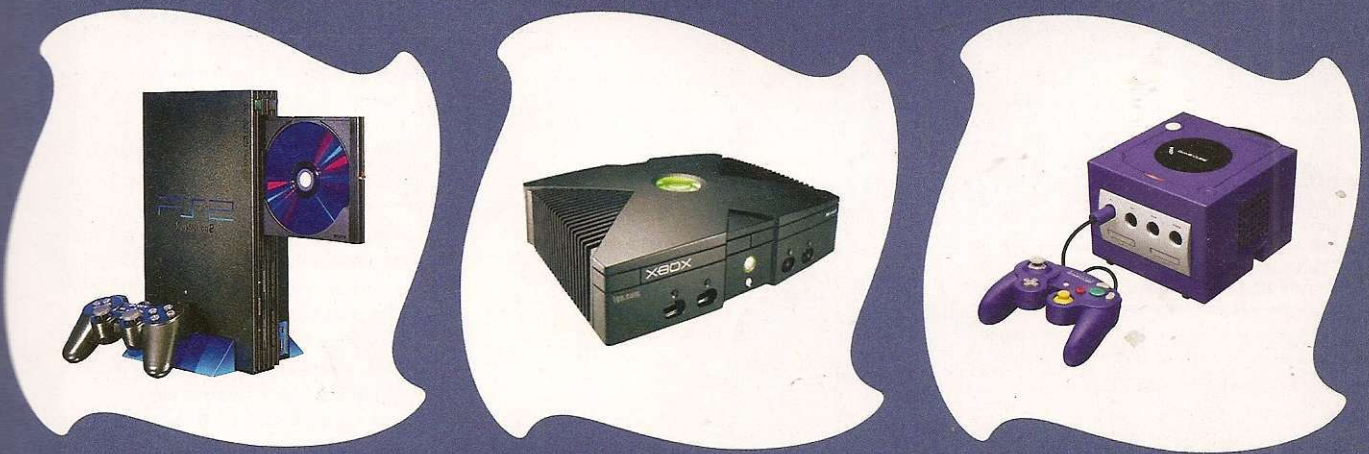
O visual de Darkwatch é muito agradável e os inimigos são bem trabalhados. Os efeitos visuais, como a visão de vampiro de Jericho, contribuem para dar um tom especial a toda a aventura. O som também não fica atrás e colabora muito para a ambientação do jogo. Na jogabilidade, o maior problema é o sistema de mira. Acabar com todos os inimigos é uma tarefa bem complicada, já que os solavancos tornam quase impossível fazer uma mira decente. Nos poderes, porém, o sistema de jogo se salva. Agindo pelo bem ou pelo mal, você pode fazer seu personagem evoluir acumulando poderes totalmente diferentes.

No geral, *Darkwatch* é um game original que tem diversão acima da média. O único obstáculo é mesmo o sistema de mira, mas quem se adaptar vai ter uma bela surpresa.

Tilty's Games ®

12 anos de tradição em games

. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
. Acessórios em geral;
. Assistência técnica especializada em todos os consoles;
. Serviços executados com garantia;
. Enviamos SEDEX para todo o Brasil;



WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

Produtora: Nippon Ichi Soft **Distribuidora:** Nippon Ichi Soft **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Liberdade de movimentação **Ponto fraco:** Falta de inovação **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 6,0

NOTA **7,5**

Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Mesmo sem grandes inovações, este RPG estratégico agrada

Uma verdadeira avalanche de RPGs estratégicos está tomando o Ocidente graças à produtora Nippon Ichi Soft. Depois de trazer do Japão títulos mais conhecidos, como *Disgaia* e *Atelier Íris*, agora é a vez de *Makai Kingdom* surgir com versão em inglês. A história gira em torno de Lord Zetta, um dos senhores do universo que, por ter se escondido em um livro sagrado, é punido e perde o seu status.

As conseqüências são óbvias. Como em todo RPG, você deve evoluir, evoluir, evoluir, tudo para refazer sua carreira e se tornar novamente um senhor do universo. Os gráficos são simples, mas cumprem bem seu papel. Com personagens carismáticos e uma dublagem de boa qualidade, o clima do jogo é muito agradável. O sistema de batalhas em turnos não foge ao padrão do gênero, mas traz como diferencial um grau de liberdade um pouco maior que o convencional para a movimentação durante as batalhas, o que também torna o jogo mais agradável.

Os problemas de *Makai Kingdom*, ironicamente, são os mesmos de muitos outros jogos da mesma produtora, e envolvem principalmente o equilíbrio entre as habilidades do protagonista. Transportar um objeto, por exemplo, é tarefa das mais chatas, já que seu personagem não pode usar nenhuma arma durante o percurso, o que o deixa incapaz de combater. Estes defeitos, porém, já são velhos conhecidos de quem curtiu os outros jogos da Nippon Ichi Soft. No geral, *Makai Kingdom* é uma boa pedida para quem curte RPGs. E se você já jogou os outros títulos da Nippon Ichi Soft e gostou, pode aproveitar este sem medo.

Dica: personagem secreto Zeta

Para liberar este personagem, você deve estar, no mínimo, no nível 300 e com 15.000 pontos de mana acumulados. A seguir, faça o pedido "Fight with the strongest demon in space" e derrote o Zeta de nível 2.000.

Produtora: EA Sports **Distribuidora:** EA Games **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Jogabilidade **Ponto fraco:** Excesso de táticas confunde os iniciantes **Diversão:** 6,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 9,0

NOTA **7,0**

NCAA Football 06

A reformulação do futebol americano universitário da EA, além da atualização dos nomes das equipes

Inversão de perspectiva. Em vez de atuar como técnico, agora você segue a carreira de um jogador

Como já acontecia em muitos outros esportes, a Electronic Arts agora também detém com exclusividade os direitos da liga universitária de futebol americano dos EUA. O legal é que como esta é a primeira versão do jogo que se aproveita deste benefício, a EA aproveitou para reformular completamente o principal modo de jogo. Agora, em vez do modo Dynasty, no qual o jogador era o treinador de um time, a opção principal é a Race for the Heisman. Nela, você assume o controle de um jogador e deve partir em busca do maior título da categoria, o Troféu Heisman.

O desafio é completo. Logo de cara, você precisa ganhar a vaga de titular em algum time universitário, enquanto aproveita a fama para acumular namoradas, capas de revista e, claro, joga pelo troféu. Com um visual bacana e o som competente, o jogo é muito bem trabalhado. O maior problema é o excesso de táticas. Apesar de essencial para os viciados no esporte, o sistema de táticas não pega leve com quem está começando, o que acaba tornando o jogo um pouco restritivo.

Time secreto

Para liberar o time da **My NCAA / Pennant Collection**, aperte **Select** e em seguida digite o código **Great To Be** para habilitar todo o time da Flórida.

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

Produtora: Tiburon **Distribuidora:** EA Games **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** É o melhor visual **Ponto fraco:** Cada vez mais difícil para iniciantes **Diversão:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,5 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **8,0**

Madden NFL 06

Ainda mais complexo, o simulador comemora 15 anos nos consoles

Continuando a escalada rumo à licença exclusiva para todos os esportes do mundo, a Electronic Arts adquiriu também os direitos da NFL. Para comemorar, a produtora resolveu reformular radicalmente o sistema de passes do jogo, dificultando ainda mais a vida de quem não tem intimidade com o esporte.

O cone indica o campo visual do atleta, que varia de acordo com sua habilidade. Passes, só na área clara

Agora, para dar um passe perfeito, não basta apertar o botão certo. O lançador precisa ter seu aliado no campo de visão. O problema é que é a habilidade de cada jogador que determina este campo. Pegue um atleta mais habilidoso e ele poderá tocar num ângulo de 180º. Já com os mais fracos, o passe só rola se o jogador estiver olhando na direção certa.

Na parte gráfica, o visual foi levemente melhorado em relação ao game anterior, e o som segue o padrão EA, com trilhas bacanas e efeitos perfeitos. O único defeito é a falta de um esquema mais fácil de jogo, para os mais casuais. Estes não têm escolha, a não ser jogar *NFL Street*.

Produtora: Team17 Software **Distribuidora:** Codemasters **Tipo:** Ação / Estratégia **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Edição de personagens e armas **Ponto fraco:** Demora para carregar **Diversão:** 8,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **8,0**

Worms 4

A terra das minhocas continua em sua eterna e divertida guerra

De volta ao velho formato, que deixa de lado a estratégia e preza mais a ação, as minhocas mais malucas do planeta estão novamente em uma guerra alucinante. O maior destaque desta versão, com certeza, é a edição de armas. Agora, além de contar com seu arsenal maluco padrão, o jogador ainda pode criar suas próprias armas com as peças que o sistema oferece.

Mas a personalização não se limita às armas. Agora também é possível editar todos os detalhes das suas minhocas, inclusive as últimas palavras que a coitada vai dizer ao morrer. Os cenários, além de mais belos, agora têm efeitos de destruição mais reais, e o som, como não poderia deixar de ser, continua tão divertido quanto o dos games anteriores. É impossível não rir dos comentários e caretas que estas minhocas soltam durante a batalha. E como é tradicional na série, o mais divertido aqui é o multiplayer. Até quatro jogadores podem disputar, tanto em grupo quanto no clássico "todos contra todos". Poucas destas características são novas, mas o que vale é que o novo *Worms* conseguiu melhorar sem perder o essencial: o clima divertido das batalhas.

Arma não é tudo

Para garantir a vitória, não basta ter as armas mais potentes. Analisar bem o cenário é essencial. Se um inimigo estiver na beira de um penhasco, por exemplo, aproveite e atire-o no chão. Você elimina o cara na hora e ainda curte uma cena engraçada.

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

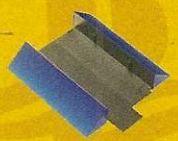
ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.



Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

Produtora: Eutechnyx **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O som
Ponto fraco: Enjoativo. Você logo vai deixar de lado **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 6,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,0**

Big Mutha Truckers 2

Mais divertido que o game anterior ele é. O problema é que a alegria acaba rapidinho, rapidinho...

Quando a primeira versão de *Big Mutha Truckers* apareceu foi um desastre total. Gráficos e som horríveis, aliados a uma jogabilidade ainda pior, fizeram a fama deste jogo descer ladeira abaixo. Agora, pouco mais de dois anos depois da vergonha, a Eutechnyx resolveu lançar uma continuação. Felizmente, tudo foi melhorado.

Estão presentes dois modos de jogo nesta versão. O primeiro é o Trial By Trucking, que consiste basicamente em levar cargas de uma parada para a outra. Nessas paradas, é possível entrar em lojas para comprar novos acessórios ou mais carga para transportar, ou então entrar nos bares em busca de informações valiosas e uma boa jogatina nos minigames do cassino. Além disso, conforme o seu desempenho neste modo de jogo, você libera missões para o segundo modo, o Missions. Aqui, o esquema é perseguir os checkpoints antes que o tempo se esgote.

Tudo no jogo foi incrementado. Os gráficos estão mais bonitos e bem trabalhados, e o som está melhor, com destaque para o rock que toca o tempo todo e a rádio que acompanha o caminhoneiro. Infelizmente, nada disso é suficiente para dar vida longa ao título e a tendência é que em pouco tempo você encoste o jogo, pois os objetivos ainda são bem repetitivos.

Quer ajuda? Pague

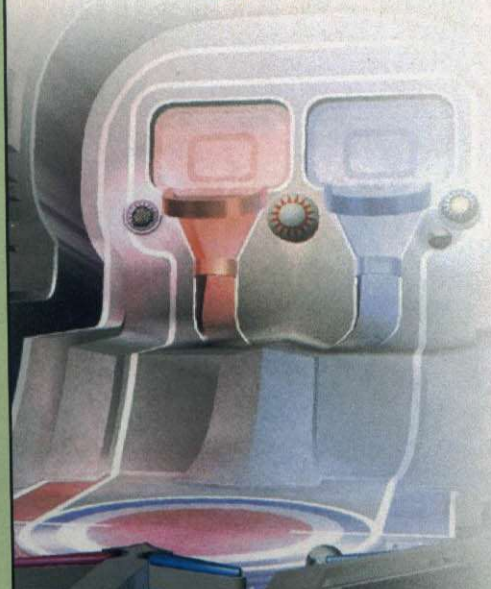
Nos bares, você vai encontrar personagens peculiares que podem ajudá-lo no jogo. Cada um deles, porém, vai pedir uma grana pelo serviço. Subornar um policial, por exemplo, pode render menos fiscalização nas estradas ou até informações extras.

Produtora: SCEI **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Pinball **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** 60 mesas
Ponto fraco: Som fraco e excesso de animações **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 5,5 **Gráfico:** 7,0

NOTA **7,0**

Flipnic

Nostálgico e divertido, este pinball se destaca pela quantidade de mesas e pelo desafio insano



Dois anos depois do lançamento no Oriente, *Flipnic* finalmente chega ao Ocidente para alegrar os saudosistas de plantão. Com mais de 60 mesas divididas em quatro mundos, este pinball se destaca pela enorme estrutura 3D das mesas e pelo desafio. São dezenas de objetivos e extras para destravar, tudo para conseguir bater o recorde e seguir em frente.

O visual é genial. Não é raro ficar longos momentos só acompanhando sua bolinha enquanto ela passeia pelos dutos de metais que ligam um canto da mesa ao outro. Por outro lado, os efeitos sonoros, que geralmente têm um papel fundamental nos pinballs, deixam a desejar. O excesso de animação entre as fases e os minigames também não são legais, e quebram o ritmo de jogo, mas o bom é que não falta desafio para quem quer destravar tudo.

Se você é um daqueles que achavam que o pinball tinha sido esquecido nesta geração de consoles, pode ficar feliz. *Flipnic* não só traz o gênero de volta, mas mostra o quanto ele ainda pode ser divertido.

Para bater o recorde de cada mesa, é fundamental aproveitar os minigames e, claro, os multiballs

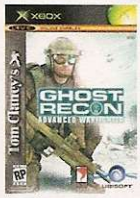
LANÇAMENTOS DO MÊS MARÇO

Netunia
.com.br

TUDO EM 6X

BLACK

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

TOCA 3 RACE DRIVER

WINNING ELEVEN 9

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

DRIVER PARALLEL LINES

FIFA STREET 2

BLACK

THE GODFATHER

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

WINNING ELEVEN 9

FIFA STREET 2

NARUTO CLASH OF NINJA

SONIC RIDERS

007 FROM RUSSIA WITH LOVE

PURSUIT FORCE

SPLINTER CELL ESSENTIAIS

SYPHON FILTER DARK MIRROR

UNTOLD LEGENDS THE WARRIORS CODE

FIFA STREET 2

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

SUPER PRINCESS PEACH

TALES OF PHANTASIA

GAME CUBE
R$ 599,00
EM 3X
SEM JUROS

NINTENDO DS
COM MARIO KART
R$ 720,00
EM 3X
SEM JUROS

SONY PSP
R$ 990,00
EM 3X
SEM JUROS

PS TWO SLIM
R$ 749,00
EM 3X
SEM JUROS

GAME BOY MICRO
R$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS

GAMEBOY ADVANCE SP
R$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS

COMPRAS PARCELADAS EM 3 OU 6 VEZES SOFRERÃO ACRÉSCIMO
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

(11) 3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

CONFIRA + PRODUTOS EM NOSSO SITE

Produtora: Game Republic **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Pinball **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual acima da média **Ponto fraco:** Um pouco repetitivo **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **8,0**

Genji: Dawn of the Samurai

Num jogo de encher os olhos, as grandes batalhas entre samurais são enriquecidas com elementos de RPG

VERSÃO JAPONESA

Mais um jogo de samurai chega aos consoles da Sony. Desta vez, porém, a supremacia de *Onimusha* está seriamente ameaçada. *Genji*, lançado pela Game Republic no Japão, é um jogo que merece atenção.

A historia se passa no Japão antigo. Com a vitória do clã Heishi sobre os Genji, um domínio do mal se inicia. Tudo porque os rivais assumiram o controle de um material sagrado chamado Amahagane. Agora, no controle de Genkuro Yoshitsune, você deve derrotar o clã e recuperar o material.

A tarefa não é fácil, pois a dificuldade do jogo é intensa e a quantidade de inimigos, incrível. Passear por essa aventura, porém, é uma tarefa recompensadora. Os gráficos são belíssimos e o som também não fica atrás. Além disso, os controles são muito precisos. Não é necessário mais que alguns minutos para dominar todos os segredos do samurai.

O sistema de RPG também merece destaque. Para evoluir e dar um fim no império maligno, é preciso fazer Genkuro seguir um sistema muito parecido com o de *Dynasty Warriors*, no qual é preciso lutar para ganhar experiência e acumular poderes. Enfim, se *Genji* vai desbancar o famoso *Onimusha*, não dá para garantir, mas uma coisa é certa: a concorrência vai ser forte.

Onimusha que se cuide. Genji é uma aventura de qualidade que vai agradar muito aos fãs do gênero

Produtora: Aruze Corporation **Distribuidora:** Aruze Corporation **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Gráficos sensacionais **Ponto fraco:** Muitos loadings **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 9,0

NOTA **8,0**

Shadow Hearts: From the New World

Nesta seqüência, outra daquelas histórias que só rolam em RPGs

VERSÃO JAPONESA

Mesmo sem o glamour que cerca a série *Final Fantasy*, *Shadow Hearts* é um RPG que vem fazendo história no console da Sony. Com enredos envolventes e gráficos excepcionais, esta seqüência mantém seu estilo característico, mas continua devendo uma versão em inglês. Não deixa de ser irônico, já que, desta vez, o jogo se passa nos próprios Estados Unidos, no ano de 1929.

O visual continua sendo o aspecto mais arrasador do game, mas a jogabilidade também merece respeito

Você encara o papel do jovem Johnny Garland. O detetive, que tem apenas 16 anos, deve embarcar em uma aventura por todo o país na companhia da índia Shania, uma caçadora de criaturas que o ajudará a desvendar uma inesperada seqüência de acontecimentos sobrenaturais.

O visual do jogo está ainda mais belo que o dos anteriores e apesar da falta de vozes nos diálogos, o som não fica atrás, com uma trilha envolvente. As batalhas mantêm o sistema de turnos e os poderes continuam fora de série. A evolução também não tem segredos, restringindo-se ao acúmulo de experiência e itens durante as batalhas. Só falta mesmo entender os diálogos.

APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Produtora: Core Design **Distribuidora:** Eidos **Tipo:** Puzzle **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Desafio
Ponto fraco: Repetitivo e muito simples **Diversão:** 6,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 4,0 **Gráfico:** 4,0

NOTA **5,5**

Smart Bomb

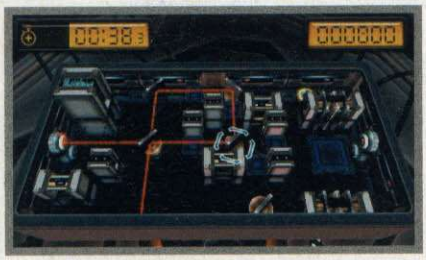
O desafio de desarmar bombas com minigames até que é bom, mas a qualidade não está à altura do que o PSP pode oferecer

Michelle Grace é uma especialista em desarmar explosivos. Depois de dez anos sem muitos problemas, bombas começam a aparecer por todos os lados e agora a garota precisa usar toda a sua experiência para desarmá-las e eliminar a ameaça.

Este é o enredo de *Smart Bomb*. Quem se aventurar pelo desafio do game, porém, logo vai perceber que apesar da história pretensamente elaborada, o título não passa de uma coletânea de minigames. Os jogadores têm de montar engenhocas, organizar prismas e até controlar robôs de controle remoto, tudo para evitar o caos antes que o curtíssimo tempo termine.

Unir diversos desafios em um enredo é uma idéia interessante, mas aqui ela foi mal executada e o jogo se torna repetitivo rapidamente. Os gráficos simplistas e o som entediante só fazem o game enjoar mais depressa. Na média, *Smart Bomb* não chega a ser um jogo ruim, mas para um console do nível do PSP, ele deveria ser bem melhor.

Tempo é fundamental. Mas às vezes vale arriscar um pouco para pegar itens e garantir um bônus



Decifrar os diversos minigames até diverte por um tempo, mas logo tudo fica extremamente repetitivo

Jogo cedido por Eletromil - Tel. 3362-2306

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Mostra o potencial do PSP **Ponto fraco:** Faltou criatividade **Diversão:** 3,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 4,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **6,0**

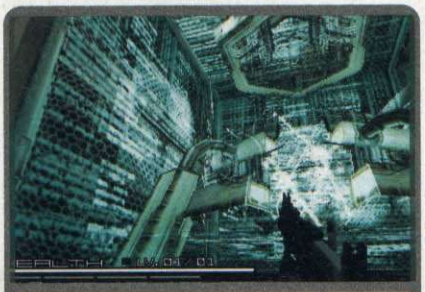
Coded Arms

O primeiro game de ação em primeira pessoa para PSP é um tiro no pé

O enredo de *Coded Arms* é o mais básico de todos. Um sistema de treinamento virtual entrou em colapso, criando um campo de batalha virtual cheio de inimigos que devem ser eliminados. Para um jogo de tiro, até que não é um roteiro tão ruim.

O desafio do jogo, porém, não melhora a situação. Conforme cada fase é vencida, novas atualizações são encontradas no jogo. Com elas você melhora o seu software e ganha equipamentos novos e melhores para continuar o tiroteio. Superar os inimigos, porém, não é uma tarefa nem um pouco complicada, já que a inteligência artificial do jogo é horrível e a cada mísero progresso já aparece um kit médico na faixa, pronto para deixá-lo sempre com a saúde no máximo. A maior parte da dificuldade aqui é se acostumar com os comandos do jogo, mas mesmo isso, depois de alguns minutos, deixa de ser um problema. Este, aliás, é um dos poucos pontos positivos do game.

O som no momento das batalhas é outra característica boa, mas durante o resto do jogo a mesmice sonora é total. É impossível não ficar entediado depois de algumas fases. Os gráficos são bem-feitos, mas a criatividade no desenho das fases passou longe e é tudo muito parecido. Como primeira tentativa de um jogo de ação em primeira pessoa no PSP *Coded Arms* é válido, mas tirando isso o jogo é totalmente dispensável.



Para detonar geral

Procure usar os elementos do cenário para eliminar os inimigos mais rapidamente. Em vez de gastar centenas de tiros para se livrar de um único adversário, dispare em um barril e aproveite o espetáculo pirotécnico.

Jogo cedido por SS Games - Tel. 3328-6804

NOTA **7,5**

Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony **Tipo:** RPG/Ação **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Diversão descompromissada **Ponto fraco:** Demora para carregar **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 8,0

Untold Legends

No mesmo estilo de Champions of Norrath, esta aventura mistura uma boa dose de ação com pitadas de RPG

Jogo feito sob medida para fãs de *Champions of Norrath* e afins. O sistema de combate e evolução de *Untold Legends* segue a fórmula clássica dos RPGs: estágios infestados de monstros, itens que precisam ser resgatados para abrir novas passagens, diferenciação de raças por habilidades físicas e uso de armas encantadas. São quatro espécies: berserker, cavaleiro, druida e alquimista. O amplo arsenal constitui-se de armas específicas para cada uma das raças e a câmera, localizada na transversal, pode ser direcionada para qualquer ponto da tela e ainda permite um nível de aproximação.

Por causa da simplicidade da engine gráfica, os corpos dos inimigos somem logo após serem derrotados. Quem se acostumou às montanhas de cadáveres de *Champions* pode estranhar a mudança, mas em compensação os menus e sistemas de evolução vão fazer os veteranos do gênero se sentirem em casa. Cada item ocupa um bloco no seu inventário, e quanto mais força, maior a capacidade de carregar quinquilharias. O ponto negativo, e que parece ser padrão no PSP até agora, é o tempo de loading, imenso.

A evolução dos RPGs e a pancadaria dos jogos de ação. Quem curte o gênero não tem do que reclamar

A ferramenta certa

Tome um cuidado especial ao escolher as armas que vai levar em cada fase. Uma boa dose de estratégia é muito bem vinda para que o grau de dificuldade das lutas não aumente de bobeira.

ORIENTAL GAMES

Acessórios e Jogos para todos os Consoles

Aceitamos Cartões de Debito

Fone: (11) 3326-7191 ou 3328-1541 • Shopping Mundo Oriental

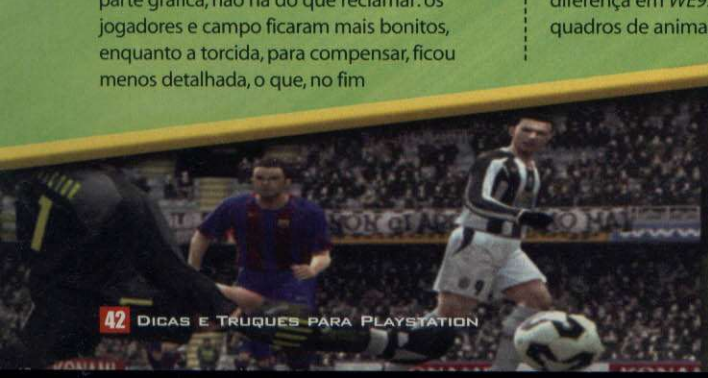
Rua Barão de Duprat, 323 - Loja Q 005 – Térreo – Centro – São Paulo – SP – CEP 01023-001

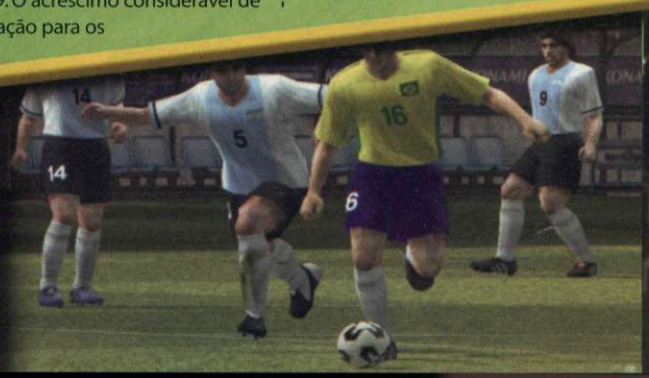
Winning

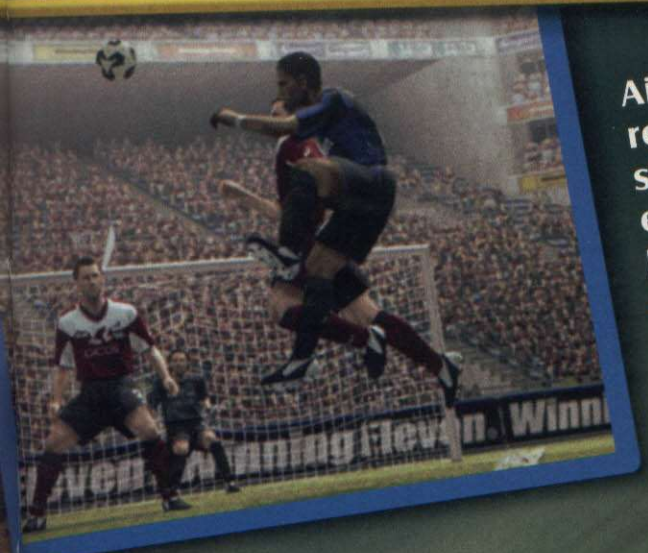
Positivamente surpreendente em muitos aspectos e decepcionante em outros poucos, a versão japonesa de *Winning Eleven 9* conseguiu levar a evolução da série ao limite e deixa claro que melhor do que isso, só na próxima geração. Aspectos considerados essenciais na estrutura inigualável do game, como controle e movimentação, foram os principais elementos refinados para tornar as partidas ainda mais realistas e, evidentemente, difíceis, fato que pode desagradar aos mais conservadores. Já na parte gráfica, não há do que reclamar: os jogadores e campo ficaram mais bonitos, enquanto a torcida, para compensar, ficou menos detalhada, o que, no fim das contas, não atrapalha nada. O que realmente atrapalha, porém, é o juiz, que apita faltas por qualquer bobeira, deixando as partidas muito mais travadas. A nova arbitragem também ficou mais atenta às novas regras, como expulsão para carrinhos exagerados e sinalização de impedimento apenas quando o jogador tocar na bola. Só faltou o multiplayer online para fora do Japão, prometido para a versão *WE9: International*.

Atletas mais reais

Diversas pequenas mudanças fazem a diferença em *WE9*. O acréscimo considerável de quadros de animação para os atletas, por exemplo, é a novidade que mais enche os olhos, pois possibilita jogadas muito mais bonitas, movimentação realista e novas variantes para domínio de bola e chute a gol. Outro aperfeiçoamento nos atletas é um novo sistema de fadiga acumulada, que faz com que os jogadores com participação mais ativa na partida se cansem mais rápido e, como conseqüência, corram risco maior de sofrer contusões se não forem substituídos. Um jogador cansado pode até se machucar sozinho, totalmente isolado de uma jogada. Os atletas de *WE9* também ganharam mais individualismo, e seus pontos técnicos agora realmente fazem a diferença, tornando os disparos de jogadores com maior







Ainda mais realista e com sistema de controle evoluído, Winning Eleven 9 garante a soberania da série nos campos do futebol-arte virtual

por Humberto Martinez

Eleven 9

NOTA **9,5**

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto Forte:** Jogadores e jogadas muito mais realistas. **Ponto Fraco:** Juízes extremamente rigorosos. **Diversão:** 10 **Controle:** 9,5 **Desafio:** 9,5 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,0

habilidade em cruzamentos, por exemplo, mais certeiros, enquanto dribladores contam com uma precisão muito maior para seus movimentos, e também podem abusar de dribles específicos, como o elástico. Todos estes recursos não só permitem que você reconheça com muito mais facilidade o estilo dos seus times virtuais, como também assegura que a experiência vivida ao entrar em campo seja a mais realista possível. O futebol aqui é real.

Rumo à legalidade

No campo das licenças legais, *WE9* conseguiu uma vitória tímida com a aquisição dos direitos de mais seis clubes: Chelsea e Arsenal (Inglaterra), Dynamo de Kiev (Ucrânia), Glasgow Rangers (Escócia), Galatasaray (Turquia) e Porto (Portugal). Para representar o Brasil há apenas duas versões bizarras de São Paulo e Santos que aparecem com nomes fictícios, além de contar com jogadores cujos nomes são apenas parecidos com os de seus inspiradores – como o craque santista Robinho, que no jogo se chama Raddinha. Se você é do tipo que se irrita com essa limitação, há uma boa notícia. O modo Edit ganhou novas funções para você criar ou corrigir seus times favoritos. As ferramentas permitem maior liberdade na mistura de cores e formas para facilitar a criação de uniformes oficiais, trabalho que, apesar de exigir um pouco de paciência, traz bons resultados. Na edição dos jogadores também há novidades, como deixar a camisa para fora do calção, escolha de blusa com gola para jogar no frio e até comemorações novas. Agora aproveite o detonado a seguir e aprenda já todas as manhas desta nova versão para humilhar a sua galera.

Controles

L1	Trocar de jogador
L2	Ativar estratégias
R1	Correr
R2	Condição especial
R3	Toque manual
■	Chutar / Chamar zagueiro de apoio
✖	Toque automático / Pressionar adversário
▲	Toque semi-automático / Sair com goleiro
●	Passe longo / Carrinho
Start	Menu de opções

Traduções

MENU INICIAL

A. Match
B. Master League
C. League
D. Cup
E. Training
F. Edit
G. Option
H. Network
I. Nippon Challenge

A. MATCH

Tela 01 - Tipo de Disputa

- Exibição
- Versus
- Início rápido para um jogador
- Início rápido para dois jogadores
- Disputa de pênaltis

Tela 02 - Exibição

- Prosseguir para Preparação
- Cena de entrada (sim / não)
- Acréscimos (sim / não)
- Decisão por pênaltis (sim / não)
- Número permitido de substituições (0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7)
- Contusões (sim / não)
- Árbitro (sim / não)
- Duração da partida (05min / 10min / 15min / 20min / 25min / 30min)
- Horário (aleatório / dia / noite)
- Estação (aleatório / verão / inverno)
- Clima (aleatório / céu limpo / nublado)
- Estádio (escolha um dos 34 estádios)
- Efeitos da torcida (sim / não)

Tela 03 - Preparação

- Salvar alterações
- Substituições
- Formação
- Opções da equipe
- Táticas
- Configuração individual
- Escolha de Capitão / Batedor
- Configuração rápida
- Salvar alterações
- Ajuda

Tela 04 - Menu de Pausa

- Voltar à partida
- Opções de formação
- Escolher batedor
- Substituição
- Opções de controle
- Câmeras
- Ajuste de vídeo
- Ajuste de som
- Configurações de controle
- Dicas de comandos
- Replay
- Abandonar a partida

B. MASTER LEAGUE

Tela 01 - Data

- Começar nova partida
- Carregar jogo salvo

Tela 02 - Configurações

- Prosseguir
- Animação de abertura: somente nas partidas decisivas (não / sim)
- Pontos iniciais (compre esta opção no WE-Shop para definir com quantos pontos você iniciará a ML)
- Duração da partida (05min / 10min / 15min / 20min / 25min / 30min)
- Nível de dificuldade da inteligência artificial adversária e grau de dificuldade nas negociações de passes de jogadores (uma a cinco estrelas)
- Organização das chaves (numeral ou alfabética)
- Auto-save (não / sim)
- Escolher uniformes antes de cada partida (sim / não)
- Tipo de bola: compre está opção no We-Shop para escolher novas bolas
- Efeito da bola: outra opção disponível no We-Shop. Ativa um rastro de arco-íris na bola.

Tela 03 - Escolha de Clubes

- Escolher um time da Master League
- Usar clubes originais
- Criar seu próprio time ou carregar um já pronto

Tela 04 - Menu Principal

- Próxima partida
- Vestiário
- Dados
- Transferências
- Treino
- Tabela de desenvolvimento
- Editar equipe
- Opções
- Salvar
- Sair
- Pontuação atual
- Salário da equipe
- Semana atual
- Próxima semana
- Semana anterior

Tela 05 - Transferências

- Procurar
- Agenda
- Sua equipe
- Balanço / contabilidade
- Mercado e transações de outros clubes

Tela 06 - Procurar

- Busca fácil
- Procurar talentos
- Buscar por parâmetros
- Procurar por clubes
- Buscar por nacionalidade
- Mostrar todos os jogadores

C. LEAGUE (LIGA)

Tela 01 - Data

- Iniciar novo jogo
- Carregar jogo salvo

Tela 02 - Configurações

- Finalizar configurações
- Escolher liga
- Temporada (completa / meia)
- Participantes (clubes / seleções / todos)
- Copa (sim / não)
- Número de times (02 a 20)
- Número de jogadores (01 a 20)
- Animação de abertura (só em jogos decisivos / sim / não)
- Duração da partida (05min / 10min / 15min / 20min / 25min / 30min)
- Nível de dificuldade (uma a cinco estrelas) (use a WE Shop para comprar a sexta estrela)
- Contusões (sim / não)
- Fadiga acumulada (sim / não)
- Escolher uniforme (sim / não)
- Auto-save (não / sim)

Tela 03 - Menu Principal

- Próxima partida
- Vestiário
- Dados
- Opções
- Salvar
- Sair

Mantendo a tradição de ajudar os leitores a entender os menus em japonês das versões orientais de WE, preparamos as traduções das principais opções do game. Confira:

D. CUP (COPA)

Tela 01 - Data

- Iniciar novo jogo
- Carregar jogo salvo
- Carregar configurações

Tela 02 - Configurações

- Finalizar configurações
- Escolher liga (Internacional / Européia / Africana / Americana / Ásia-Oceânica / Konami)
- Participantes (clubes / seleções / todos os times)
- Sistema de disputa (eliminatórias / disputa entre grupos)
- Jogar dentro e fora de casa (sim / não)
- Organização das chaves (numeral / alfabética)
- Número de times (varia de acordo com a liga escolhida)
- Número de jogadores (também varia de acordo com a liga)
- Animação de abertura (só em jogos decisivos / sim / não)
- Duração da partida (05min / 10min / 15min / 20min / 25min / 30min)
- Nível de dificuldade (uma a cinco estrelas) (para liberar a sexta estrela, compre a opção na WE Shop)
- Contusões (sim / não)
- Fadiga acumulada (sim / não)
- Escolher uniforme (sim / não)

E. TRAINING (TREINO)

Tela 01 - Seleção de Treino

- Treino Livre
- Situação de treino
- Desafio
- Treino básico
- Controles

Tela 02 - Situação de Treino

- Treinar dribles
- Aprender diversos passes
- Treinar chutes
- Técnicas avançadas de ataque
- Aprender táticas defensivas
- Sair

Tela 03 - Desafio

- Escolher desafio
- Salvar
- Opções
- Sair

Tela 04 - Desafio (menu intermediário)

- Próximo desafio
- Repetir desafio
- Voltar ao menu de desafios
- Salvar seu progresso
- Opções
- Ranking
- Instruções
- Sair

F. EDIT (EDIÇÃO)

- Editar jogador
- Adicionar atleta criado a uma equipe
- Editar equipe
- Alterar número do jogador
- Editar estádios
- Mudar nome das competições
- Editar chuteiras
- Administrador de dados salvos
- Finalizar edição

G. OPTION (OPÇÕES)

Tela 01 - Opções

- Administrador de dados salvos
- Comunicação com PSP
- Configurar controle
- Opções de som
- Museu
- WE-Shop
- Ajuste de tela

Tela 02 - WE-Shop

- Finalizar operações
- Mostrar quando ganhar WEN: (sim / não)
- Salvar automaticamente ganhos de WEN (sim / não)
- Jogadores: 150 WEN
- Novas equipes: mil WEN
- Trilha sonora: 100 WEN
- Galeria de estádios: 100 WEN
- Efeito para bola: 500 WEN
- Desafio original (drible): 500 WEN
- Estádio de exibição: 500 WEN
- Estádio de treino livre: 500 WEN
- Estádio secreto: 2 mil WEN
- Câmera aérea: 1.500 WEN
- Câmera do jogador: 1.500 WEN
- Sexta estrela de dificuldade: 1.500 WEN
- Velocidade acelerada: 2 mil WEN
- Bolas secretas: 3 mil WEN
- Novos penteados (Edit): 3 mil WEN
- Novas comemorações (Edit): 3 mil WEN
- Escolher qualquer time na ML: 2 mil WEN
- Definir pontuação inicial para ML: 10 mil WEN

Dicas para a M. League

01. Salve seu progresso: no menu principal da Master League, aperte ■ para acessar a ferramenta de Savegame na hora.

02. Game-Over: fique esperto para nunca deixar seus pontos negativos e nem terminar a temporada com menos de 15 jogadores, ou você encara o fim de jogo na hora.

03. Condições para promoção/rebaixamento: classifique-se entre os dois primeiros no final da temporada para subir para uma divisão superior. Se, no entanto, você chegar ao final da temporada em último ou penúltimo, seu clube será rebaixado para uma divisão inferior.

04. Classificação da WEFA (Associação de Futebol Winning Eleven): trata-se de uma classificação imparcial e comparativa de todos os membros dos clubes. O sistema remete pontos para equipes baseando-se nas partidas em ligas e torneios. A pontuação varia de acordo com o nível de cada torneio, a diferença de habilidade entre os competidores e a diferença na classificação de cada equipe. Os pontos são calculados com um intervalo de tempo de 8 anos. A classificação da WEFA é atualizada quatro vezes por ano, nas semanas 8, 16, 28 e 36. Fique atento.

05. Supercopa WEFA: depois da Copa WEFA, esta é a competição mais importante da Master League. Para conseguir entrar nela, é necessário ganhar a taça da divisão D1, ser campeão da copa da WEFA e conseguir ficar pelo menos em terceiro na WEFA CS.

Para entender os menus

Alguns dos menus de *WE9* têm múltiplas opções. Para você não se perder, indicamos estas opções entre parênteses, na ordem em que aparecem no jogo. Não há como errar.

DESTRUA TODOS OS DESAFIOS

Confira, a seguir, dicas para detonar todos as provas do modo Desafio do Treino e quebre todos os recordes estabelecidos pelo computador.

DRIBLE

01. Recorde: 11s
Segure R1 e corra com tudo por entre os cones.
02. Recorde: 13s
Corra, mas solte o R1 nas curvas mais bruscas.
03. Recorde: 19s
Faça zigue-zagues curtos entres os cones e acelere na primeira reta.
04. Recorde: 13s
Dê um pique no começo e mantenha o controle da bola sem correr nas trilhas estreitas. Ao chegar no zagueiro, drible com um corte ou adiante a bola com R2 pela sua esquerda.
05. Recorde: 17,50s
Não corra na área estreita. Quando chegar ao zagueiro, dê um corte simples no momento certo, só com o direcional, para chegar ao cone final.

TOQUE

01. Recorde: 24 toques, 1.500 pontos
Escolha jogadores com bom domínio e habilidosos em passes. Sua meta é tocar a bola entre os três jogadores o maior número de vezes possível.
02. Recorde: 35 toques, 1.500 pontos
Desta vez um zagueiro ficará como "bobinho" para dificultar o passe. Evite tocar para os jogadores que seu adversário estiver cobrindo e procure fazer passes longos para ganhar mais pontos.
03. Recorde: 42 toques, 1.900 pontos
O zagueiro é mais esperto, por isso, dê passes mais precisos. Toque a bola no momento exato do impacto para ganhar pontos de bônus.
04. Recorde: 45 toques, 1.900 pontos
Com dois zagueiros, seu toque de bola deve ser rápido e você precisa movimentar seus jogadores para conseguir completar os passes. Se um zagueiro esbarrar na bola, a contagem zera.
05. Recorde: 40 toques, 1.200 pontos
São três jogadores contra dois zagueiros. Tome mais distância dos oponentes para conseguir passes mais seguros. Se não quiser arriscar, faça boas seqüências de toques, depois prenda a bola.

TOQUE MANUAL

01. Recorde individual: 600 - **Total:** 1.800
Sua meta é acertar o cone azul (ou o mais próximo possível) com toque manual. Para isso, pressione R3 (o analógico direito) como se fosse um botão e solte-o mirando na linha dos cones.
02. Recorde individual: 600 - **Total:** 1.800
Agora são três chances para fazer mil pontos.
03. Recorde individual: 600 - **Total:** 1.800
Lembre-se de que quanto maior a força, precisão e distância do toque, maior será a pontuação.
04. Recorde individual: 600 - **Total:** 1.800
Além de ter pontaria, agora você deve evitar o zagueiro. Não o drible: corra e chute rapidamente.
05. Recorde individual: 600 - **Total:** 1.800
Os obstáculos de cones complicam. Se preciso, drible o zagueiro e contorne os cones antes de tocar.

CRUZAMENTO

01. Recorde individual: 700 - **Total:** 1.400
Use ● para cruzar a bola na área marcada. A melhor dosagem de força é cerca de um quarto da barra.
02. Recorde individual: 700 - **Total:** 1.400
Com o alvo suspenso, segure ↑ e aperte ● até a barra de força chegar à metade.
03. Recorde individual: 450 - **Total:** 1.350
Nunca ultrapasse a metade da barra de força e use os botões ← / → para regular o efeito necessário.
04. Recorde individual: 450 - **Total:** 1.350
Os ângulos dos alvos são totalmente desfavoráveis aqui. Capriche no efeito e bata com pouco mais da metade da barra de força para acertar em cheio.
05. Recorde individual: 275 - **Total:** 1.100
Repita a estratégia do nível anterior.

COBRANÇA DE FALTAS

01. Recorde: 1.800
Calcule bem a curva da bola e chute com pouco menos da metade da barra para acertar o alvo.
02. Recorde individual: 850 **Acumulado:** 1.700
Você tem dois chutes para alcançar seu objetivo. Bata com menos da metade da barra de força.
03. Recorde individual: 467 **Acumulado:** 1.400
Há alvos no chão e perto do travessão. Dê um toque no ■ para chutar rasteiro. Para acertar no alvo alto, segure ↑ e chute com pouco menos de meia barra.
04. Recorde individual: 467 **Acumulado:** 1.400
Capriche na primeira cobrança, pois as próximas têm barreira. Procure chutar por fora da barreira, considerando a curva do chute do seu jogador.
05. Recorde individual: 467 **Acumulado:** 1.400
Agora há barreira nos três chutes. Não vacile.

POSSE DE BOLA

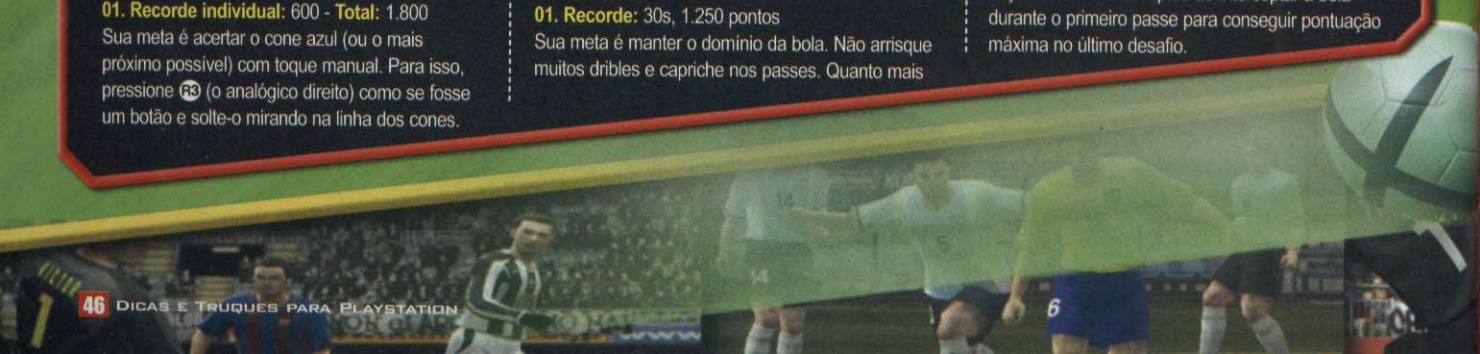
01. Recorde: 30s, 1.250 pontos
Sua meta é manter o domínio da bola. Não arrisque muitos dribles e capriche nos passes. Quanto mais perto você chegar do gol adversário, maior será sua pontuação. Só não faça gol ou perderá o desafio.
02. Recorde: 30s, 1.250 pontos
Corra em direção à grande área e toque a bola perto do goleiro adversário para ganhar mais pontos.
03. Recorde: 30s, 1.250 pontos
Vá com tudo para a área adversária e drible o goleiro. Coloque a zaga na roda e mantenha a posse de bola.
04. Recorde: 45s, 1.250 pontos
Agora um jogador não pode manter a posse de bola por mais de cinco segundos. Toque antes que o segundo medidor de tempo atinja a marca crítica.
05. Recorde: 45s, 1.250 pontos
O limite de posse de bola individual agora é de quatro segundos e novos adversários entram em campo com o tempo. Fique na entrada da área e preste atenção ao radar para descobrir aliados livres.

ATAQUE

01. Recorde individual: 625 - **Total:** 1.350
Vá com tudo para cima do goleiro e humilhe-o com um corte ou elástico para marcar um golaço.
02. Recorde individual: 625 - **Total:** 1.250
Cuidado com o zagueiro e fique esperto, pois agora vale a lei do impedimento.
03. Recorde individual: 625 - **Total:** 1.250
Atraia os dois zagueiros para a lateral e toque para um atacante que venha pelo meio. É gol na certa.
04. Recorde individual: 625 - **Total:** 1.250
Um jogador a menos. Use bem a dupla e faça o gol.
05. Recorde: 09 zagueiros e 1.990 pontos
Cada zagueiro que você driblar sai de campo e é substituído. Humilhe vários zagueiros e faça o gol.

DEFESA

01. Recorde: 26s, 1.920
Você é o bobinho entre dois jogadores adversários. Não corra à toa. Escolha um adversário e marque-o.
02. Recorde: 26s, 1.920
São dois contra dois. Segure ■ para chamar o zagueiro aliado e fechar a marcação.
03. Recorde: 26s, 1.920
Marque um dos três zagueiros e aperte ✖ para correr e dominar a bola quando ela vier para o seu lado.
04. Recorde: 35s, 1.866
Quatro zagueiros. Mantenha a estratégia.
05. Recorde: 50s, 1.899
Seja extremamente rápido ao interceptar a bola durante o primeiro passe para conseguir pontuação máxima no último desafio.



HUMILHAÇÃO DEFINITIVA

Graças à movimentação mais elaborada, os dribles de *WE9* ficaram ainda mais animais do que nas versões anteriores. Veja a seguir como executar todos, incluindo o inédito e desejado elástico:

Só os melhores dribladores fazem o elástico

01. Elástico: só funciona com craques com alta pontuação de drible, como Ronaldo e Ronaldinho Gaúcho. De frente para o adversário, aperte rapidamente L2 + L2 ou R2 + R2 para driblar.

02. Corta-luz: aqui o jogador finge que vai pegar a bola lançada e abre as pernas, deixando-a passar. Para fazer o corta-luz, aperte e segure R1 quando a bola estiver perto dos pés do seu jogador.

Manual ou automático, o chapéu sempre humilha

02. Chapéu: há duas versões deste drible. Para dar o chapéu manual, solte o direcional e pare com R1. Quando o zagueiro vier para cima, mova rapidamente o analógico direito para cima e para baixo. Para o chapéu semi-automático, mate a bola no peito e coloque o direcional para trás; assim você dá um chapéu em quem estiver cobrindo as suas costas.

03. Pedalada: aperte repetidamente L1 para passar as pernas sobre a bola. Pedale durante a corrida para conseguir piques maiores e deixar os oponentes para trás. Se você tentar executar o drible com R2, o jogador dará apenas uma pedalada para enganar o adversário e facilitar o corte.

04. Corte: corra com R1. Assim que o zagueiro esticar a perna para roubar a bola, segure o direcional para uma das laterais para cortar. Para um drible mais bonito, aperte ■ e, rapidamente, aperte o direcional para qualquer lado seguido do botão ✖.

05. Marseille Roulette: faça um giro de 360º em qualquer sentido com o analógico direito para que o seu jogador pise na bola e gire o corpo sobre ela. Após o giro, o jogador puxa a bola para a diagonal.

06. Rolinho: para passar a bola por entre as pernas do adversário, você deve esperar até que ele venha em sua direção. Assim que o zagueiro esticar a perna para tomar a bola, faça o corte na direção dele para aproveitar o espaço de tempo em que as pernas do cara ficam abertas.

07. Breque: em *WE9*, os zagueiros usam bem mais os braços para obstruir a passagem dos ataques, dificultando bastante a descida pelas laterais. Quando um zagueiro segurá-lo pela camisa ou usar o braço para impedir sua passagem, solte o direcional analógico e aperte L1 + R1 para brecar bruscamente e tirar o equilíbrio do oponente.

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

III NIDI

Desde 1992

- Conserto: 6 meses de garantia
- Destravamento: 1 ano de garantia
- Estamos destravando PS2 Slim

Limpeza da lente gratuita

Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Dicas e Truques para PlayStation

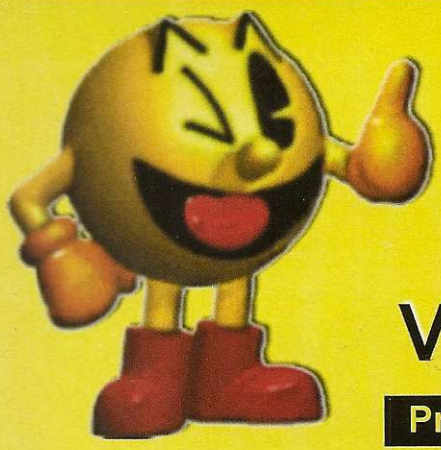
FICHA DA GATA

Nome completo: Julia Ianez
Idade: 26 anos
Casada, solteira ou enrolada: solteira
O que faz: cursa o quarto ano de publicidade e trabalha no Atendimento ao Leitor da Editora Europa
O que a gata curte: cachorrinhos, musculação, qualquer tipo de música (menos funk) e ir à praia.

GOSTOU DA GAROTA?

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Julia, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Fotos: Valerio Romanh – Produção: Aida Lima
Maquiagem: Alexandre Corbanezi – BLZ



TECG

VENDA DE APARELHOS E

Preços especiais para Revendedores

DESTRAVAMOS PS2 E XBOX NA HORA

Acesse nossa loja Virtual e compre pela internet:

www.tecgames.com.br

GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Promoção do Mês**

Memory Card 8 MB R$ 59,90

Memory Card 16 MB R$ 89,90

Otica Pstwo R$ 249,00 colocada

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS

Chip MATRIX
Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Plus
Oficina Credenciada

Chip VÊNUS
Oficina Credenciada

BA5815FM

LEITOR PS2
400C

LEITOR PSONE

Chip VIPER
Game Cube

Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil

A Tecgames inova mais uma vez, agora trabalhamos também com INFORMÁTICA

Gravador de CD

HD

Porta Cds

WebCam

Mídias

* Sujeito aprovação de crédito ** Estoque Limitado, pagamento somente em dinheiro

FINANCIAMENTO

Losango
Muito mais que crédito.
Até 12 vezes sem entrada*

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

NEOWAVE

versão japonesa

THE KING OF FIGHTERS

Sem o modo online, exclusivo para os japoneses, esta pancadaria fica sem ter o que mostrar de novo

por Julio Wecchi

Distribuidora: SNK Playmore **Produtora:** SNK Playmore e Sammy **Site:** www.snkplaymore.co.jp **Tipo:** Luta **Jogadores:** 2 **Ponto Forte:** Lutadores e jogabilidade clássica **Ponto Fraco:** Pouca inovação **Gráfico:** 4,0 **Som:** 2,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 5,0 **Diversão:** 8,0

NOTA **5,6**

Decepcionante. Parece que a parceria das produtoras SNK Playmore e Sammy, de Guilty Gear, não surtiu efeito. A versão *Neowave* da clássica série *The King of Fighters*, muito esperada pelos fãs, trouxe pouquíssimas novidades e nenhuma inovação considerável. Ao todo são 48 lutadores diferentes, 12 deles secretos. Quase todos os golpes especiais, porém, foram mantidos. A única diferença é que alguns receberam um novo visual e outros ficaram impossíveis de defender. Além disso, alguns combos foram eliminados e três modos especiais de combate foram incluídos. O resto, infelizmente, é *The King of Fighters 2003*.

Tortura auditiva

A jogabilidade é praticamente a mesma de toda a saga: você escolhe um time de três lutadores e enfrenta outros trios. Os três modos de pancadaria selecionáveis são Super Cancel Mode, Guard Break e Max2 Mode. O primeiro traz alguns movimentos específicos, como a cambalhota, e permite finalizar o oponente com um poderoso especial que pode ser cancelado no combate e substituído por outro ainda mais forte e devastador. Já no modo Guard Break, o lutador ganha uma defesa mais eficiente e ataques que não podem ser defendidos. E o último modo permite carregar um supermovimento secreto, o Hidden Super Desperation Moves. É muita apelação e brilhos pra todo lado.

A próxima novidade é estética. No embalo de *Capcom vs. SNK 2*, do PS2, este *King of Fighters* também traz uma opção para personalizar os lutadores. Você pode alterar todas as cores dos personagens, seja no cabelo, pele ou roupas, e salvar a configuração. Quanto aos gráficos, o que se vê é um visual um pouco melhor que o da versão arcade, que saiu no ano passado. Além disso, há uma opção extra no PS2 que permite borrar os pixels dos lutadores, suavizando os traços. O efeito, porém, é horrível, já que o borrão só deixa os lutadores fora de foco e não altera o visual dos cenários.

A trilha sonora, infelizmente, é a pior da série. As músicas, eletrônicas, estão aceleradas demais e incomodam. Parece até que a produtora se esqueceu de que os jogadores são obrigados a ouvir a música do jogo por três a cinco minutos, nas lutas, e a transformou nesta tortura. A sorte é que o jogo permite abaixar o volume das canções.

O modo online deveria ser o grande destaque do jogo, mas infelizmente, o recurso é exclusivo para os japoneses. Com isso, a única saída é torcer para que saia uma versão americana deste *King of Fighters* para o PS2, pois até o fechamento desta edição somente a versão do Xbox tinha sido confirmada.

Agora, não perca mais tempo e seja "o rei dos lutadores". Confira a seguir os segredos, as dicas, os movimentos especiais e os supergolpes para humilhar seus adversários.

COMANDOS

■	Soco fraco
▲	Soco forte
✖	Chute fraco
●	Chute forte
L2	Overdose de força
L1	■ + ✖
R2	▲ + ●

DICAS DE LUTADOR

Overdose de força: pressione e segure L2 por alguns segundos para ganhar um acréscimo temporário de força. Este recurso consome uma parte da sua energia e dura alguns instantes.
Galeria de arte: detone cada um dos 47 lutadores no modo Endless para liberar uma ilustração no Gallery, no menu principal.

MANUAL DA PANCADARIA

LEIA ANTES DE CAIR NA PORRADA...

INSTRUÇÕES BÁSICAS

Lado certo: os comandos servem somente para o lutador na posição do primeiro jogador (Player 1). Para jogar como Player 2, inverta os seguintes direcionais: ←, →, ↙, ↘, ↖, ↗.
Supergolpes: os golpes Desperation Moves (DM) consomem um bloco da barra especial do respectivo lutador, enquanto os Super Desperation Moves (SDM) precisam de dois ou três blocos. Já os Hidden Super Desperation Moves (HSDM), além de secretos e difíceis, consomem três blocos da barra. Este supergolpe só funciona no Super Cancel Mode quando você tiver um sexto da barra de energia, ou no Max2 Mode, quando sua barra de energia estiver no vermelho (nível de risco).

LUTADORES SECRETOS

Na tela de seleção de personagens, selecione um dos lutadores a seguir segurando R1 para escolher um destes personagens extras:
Orochi Chris: selecione Chris
Orochi Shermie: selecione Shermie
Orochi Yashiro: selecione Yashiro
Kim: selecione Jhun / **Geese:** selecione K'
Ramon: selecione Maxima
Vanessa: selecione Whip
Para jogar com estes outros personagens, detone o modo Endless, depois selecione os personagens abaixo pressionando R1:
Angel: selecione Kula
Kusanagi: selecione Kyo / **May:** selecione Chang
Rugal: selecione Saisyu / **Seth:** selecione Shingo

É possível personalizar os lutadores trocando todas as suas cores, como as do uniforme e pele

Alguns combos do KoF anterior foram retirados, enquanto outros ficaram impossíveis de defender

Se há algo que não falta nesta tela é opção. São 48 personagens diferentes no total, 12 deles secretos

TIME JAPAN

KYO KUSANAGI

Shiki Oniyaki: →, ↓, ↘ + soco
Shiki Hikigane: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
R.E.D. Kick: ←, ↓, ↙+ chute
Shiki Aragami: ↓, ↘, → + ■, soco/chute (várias vezes)
Shiki Yano Sabi: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco, soco/chute
Shiki Kototsuki You: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Shiki Dokugami: ↓, ↘, → + ▲
Shiki Tsumi Yomi 1: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco, → + soco
Shiki Tsumi Yomi 2:
→, ↘, ↓, ↙, ← + soco, →, ↓, ↘ + soco
Shiki Kai Modified:
↓, ↘, → + ✖, ✖ ou ↓, ↘, → + ●, ●
Supergolpes
Orochinagi 1 (DM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Orochinagi 2 (SDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Kamukura (HSDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, + ■ + ▲

BENIMARU NIKAIDO

Sword-Drawing Kick 1: ↓, ↘, → + chute, ↓, ↑ + chute
Sword-Drawing Kick 2: ↓, ↙, ← + chute
Electrigger: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Raijin Ken: ↓, ↘, → + soco (funciona no alto)
Supergolpes
Raikou Ken 1 (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Raikou Ken 2 (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Gen'ei Hurricane (DM): ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Raijin Ten (HSDM): →, ↙, ↘, ← + soco/chute

GORO DAIMON

Jiraishin: →, ↓, ↘ + soco
Chou Oosotogari: →, ↓, ↘ + chute (perto)
Chou Ukemi: ↓, ↙, ← + chute
Kumo Tsukami Nage: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Kirikabu Kaeshi: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Tenchi Kaeshi: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Nekko Kaeshi: ↓, ↘, → + chute
Supergolpes
Jigoku Gokuraku Otoshi (DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (perto)
Nekko Nuki (DM): ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute, →, ↓, ↘ + chute
Jigoku Gokuraku Otoshi (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (perto)
Nekko Nuki (SDM):
←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute, →, ↓, ↘ + chute
Furinkazan (HSDM): →, ↓, ↘, ←, ↓, ↙ + ✖ + ▲

TIME IKARI

LEONA HEIDERN

Moon Slasher: segure ↓, ↑ + soco
Baltic Launcher: segure ←, → + soco
Running Saber: segure ←, → + chute, → + ●
Earring Bomb 1: ↓, ↙, ← + chute
Earring Bomb 2: ←, ↓, ↙+ chute, chute (várias vezes)
Change into Orochi: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ + ✖ + ●
Supergolpes
V-Slasher (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco, ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Rebel Spark (DM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
V-Slaher (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Rebel (HSDM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●

RALF JONES

P. Attack: segure ←, → + soco, soco
Ralf Kick: →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖
Ralf Tackle: →, ↘, ↓, ↙, ← + ●
Super Argentine:
←, ↙, ↓, ↘, → + chute (perto)
Kyuukouka 1: segure ↓, ↑ + soco (no chão)
Kyuukouka 2: ↓, ↙, ← + soco (no alto)
Galtactica Phantom:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Bari Bari Vulcun Punch (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Hourse Mounted Vulcan Punch (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Bari Bari Vulcun Punch (SDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Hourse Mounted Galactica Phantom (HSDM):
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ●

CLARK STEEL

Super Argentine:
←, ↙, ↓, ↘, → + chute (perto)
Napalm Stretch: →, ↓, ↘ + soco
Frankensteiner: →, ↓, ↘ + chute (perto)
Clark 1: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↓ + ■
Clark 2: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↓ + ▲
Clark 3: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↓ + chute
Shining Wizard: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Elbow Drop: ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Ultra Argentine Backbreaker (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (perto)
Running Three (DM): ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Ultra Argentine Backbreaker (SDM): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (perto)
Running Pirate (HSDM):
←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●

TIME FEMALE

YURI SAKAZAKI

Ko Ou Ken: ↓, ↘, → + soco, soco (segure)
Saifa: ↓, ↙, ← + soco
Raiou Ken: ↓, ↘, → + chute (no alto)
Chou Upper: →, ↓, ↘ + soco
Hyakuretsu Binta: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + chute
Supergolpes
Hien Hou'ou 1(DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Shin Chou Upper (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●
Hien 2 (HSDM):
→, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●

MAI SHIRANUI

Ryuu En Bu: ↓, ↙, ← + soco
Koyasen Tori: ↓, ↙, ← + chute
Ka Chou Sen: ↓, ↘, → + soco
Hissatsu Shinobi Bachi: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Musasabi no Mai 1: ↓, ↙, ← + soco (no alto)
Musasabi no Mai 2:
↓, ↑ + soco, ↓ + ✖/↓ + ●/↓ + soco (no chão)
Supergolpes
Hana Arashi (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Chou Bachi (DM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Chou Bachi (SDM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●
Nine Tail Fox (HSDM): ●, ✖, ▲, ▲, ↑

KING

Venom Strike: ↓, ↘, → + ✖
Double Strike: ↓, ↘, → + ●
Mirage Kick: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Tornado Kick: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Trap Shot: →, ↓, ↘ + chute
Mirage Dance: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Supergolpes
Illusion Dance 1 (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Illusion Dance 2 (SDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●
Surprise Rose (HSDM): ←, ↓, ↙, ← + ✖ + ●

TIME MIXED

SAISYU KUSANAGI

100 Shiki: Oniyaki: →, ↓, ↘ + soco
Yami Barai: ↓, ↘, → + soco
Homura Gasane: ↓, ↙, ← + soco (três vezes)
Kamu Kakari: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
110 Nata Guruma: →, ↓, ↘ + chute
Supergolpes
Orochinagi (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Slaughter (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Silent Skythe (HSDM):
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ■ + ▲

SHINGO YABUKI

Aragami Mikansei: ↓, ↘, → + ■
Shiki Dokugami Mikansei: ↓, ↘, → + ▲
Shingo Kick: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Shiki Oniyaki Mikansei: →, ↓, ↘ + soco
Kinsei Ore Shiki Gecchuu: ↓, ↙, ← + soco
Shiki Kototsuki Mikansei: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Kinsei Ore Shiki Nietogi: →, ↓, ↘ + chute (perto)
Zenpou Tenshin: ↓, ↙, ← + soco
Supergolpes
Ge Shiki Kake 1(DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Ge Shiki Kake 2(DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Shingo (HSDM): ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲

KULA DIAMOND

Ray Spin: ↓, ↙, ← + chute
Crow Bites: →, ↓, ↘ + soco
Counter Shell: ↓, ↙, ← + soco
Diamond Breath: ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Diamond Edge (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Freeze Execution (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
NESTS Promotion (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ● (no alto)
Freeze Completion (HSDM):
■ + ▲, ✖ + ●, ■ + ✖ + ▲

Terry Bogard surgiu pela primeira vez em 1991, no Fatal Fury do Arcade (Neo Geo).

TIME PSYCHO SOLDIER

ATHENA ASAMIYA

Psycho Ball: ↓, ↙, ← + soco
Psycho Sword: →, ↓, ↘ + soco
Psycho Reflector: ↓, ↙, ← + ✖
Phoenix Arrow: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Psycho Teleport: ↓, ↘, → + chute
Psychic Medley 1:
↓, ↘, → + ■ + ✖ + ▲+ ●, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ■
Psychic Medley 2:
↓, ↘, → + ■ + ✖ + ▲+ ●, ↓, ↘, → + ■ + ✖
Psychic Medley 3:
↓, ↘, → + ■ + ✖ + ▲+ ●, ↓, ↘, → + ✖ + ▲
Supergolpes
Shining (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Crystal Shoot (DM): ↓, ↙, ← + soco
Phoenix (DM): ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Shining Crystal Bit (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (no alto)
Crystal Shoot (SDM): ↓, ↙, ← + soco
Psychic 9A (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ●, ↓, ↘, → + soco
Psychic 9B (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ●, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute

SIE KENSOU

Choukyuudan: ↓, ↙, ← + soco
Senkyuutai: ↓, ↘, → + chute
Chiryuu: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Tenyuu: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Ryuu Sougeki (no alto): ↓, ↙, ← + soco
Ryuu Gakusai: ←, ↓, ↙+ chute
Supergolpes
Niku Man Respect (DM): ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Shinryuu Seiou (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖
Shinryuu Kyaku (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ●
Senki Hakkei (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Seigan Rairyuu(HSDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●

CHIN GENTSAI

Hyoutan Geki: ↓, ↙, ← + soco
Suihai Kou: ←, ↓, ↙+ soco
Bougetsu Sui: ↓, ↓ + chute
Kousentai: ■ + ✖ + ▲+ ●
Supergolpes
Gou'en (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Gouran Enpou (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Gouran Enpou (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Suisou Enbu (HSDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●

TIME KOF 96

IORI YAGAMI

Shiki Oniyaki: →, ↓, ↘ + soco
Shiki Yami Barai: ↓, ↘, → + soco
Shiki Aoi Bana: ↓, ↙, ← + soco (três vezes)
Shiki Koto Tsuki In:
→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Scum Gale (perto):
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco
Supergolpes
Kin Shiki 1 (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Ura Shiki Saika (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Kin Shiki Yaotome 2 (SDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Ura Shiki En'ouc (HSDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, → + ■ + ▲

MATURE

Despair: ↓, ↘, → + soco
Da Cide: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Ebony Tears:
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Metal Massacre: ↓, ↙, ← + chute
Death Row: ↓, ↙, ← + soco (três vezes)
Sacrilege: →, ↓, ↘ + soco
Ecstasy 816: →, ●, ▲, ✖, →
Supergolpes
Nocturnal Rites (DM): ↓, ↘, → + soco
Heaven's Gate (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Nocturnal Rites (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Heaven's (SDM):
↓, ↙, ←,←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●

VICE

Da Cide: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Mayhem: ↓, ↙, ← + soco, ↓, ↘, → + soco
Gore Fest: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Blackend:
←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↘, → + soco (perto)
Outrage: ↓, ↙, ← + chute
Ravenous: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Supergolpes
Withering Surface (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Negative Gain (DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Withering (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Negative Gain (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●
Overkill (HSDM):
↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↓ + ■ + ▲ (no alto)

Para não dizer que o visual nunca muda, alguns personagens tiveram seus movimentos melhorados

Só num game de luta mesmo para uma gata dessas sair na porrada com esse monte de marmanjos

Ela não está dormindo em pé e sim meditando antes de encarar os três rounds de pancadaria

TIME KOF 97

BLUE MARY RYAN

Spin Fall: ↓, ↘, → + soco (várias vezes)
Straight Slicer:
segure ←, → + chute, ↓, ↘, → + chute
Vertical Arrow: →, ↓, ↘ + chute (várias vezes)
M. Reverse Facelock: ↓, ↙, ← + ✖
M. Head Buster: ↓, ↙, ← + ●
Real Counter 1:
↓, ↙, ← + soco, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Real Counter 2:
↓, ↙, ← + soco, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Supergolpes
M. Splash (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
M. Dynamite Swing (DM): ■, ■, →, ✖, ▲
M. Dynamite Swing (SDM): ■, ■, ←, ✖, ▲
M. Typhoon (HSDM):
↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↓ + ✖ + ● (perto)

RYUJI YAMAZAKI

Hebi Tsukai Joudan: ↓, ↙, ← + ■
Hebi Tsukai Chuudan: ↓, ↙, ← + ✖
Hebi Tsukai Gedan: ↓, ↙, ← + ▲
Sadomazo: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Sabaki no Aikuchi: →, ↓, ↘ + soco
Bai Gaeshi: ↓, ↘, → + soco
Yakiire: →, ↓, ↘ + ✖
Sunakake: →, ↓, ↘ + ●
Bakudan Pachiki: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Supergolpes
Guillotine (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Yamazaki Drill 1 (DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (perto)
Yamazaki Drill 2 (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (perto)
No name!! (HSDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●

BILLY KANE

Kyoushuu Hishou Kon: →, ↓, ↘ + chute
Chuudan: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↘, → + soco
Senpuu Kon: ■ (várias vezes)
Karyuu Tsuigeki Kon: ↓, ↙, ← + ✖
Suiryuu Tsuigeki Kon: ↓, ↙, ← + ●
Suzume Otoshi: ↓, ↙, ← + soco
Supergolpes
Chou Kaen (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Dai Senpuu (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Dai Senpuu (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Liar (HSDM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●

TIME KOF 99

K`

Iron Trigger: ↓, ↘, → + soco, → + ✖
Iron Trigger: ↓, ↘, → + soco, → + ●
Crow Bites: →, ↓, ↘ + soco
Minute Spike: ↓, ↙, ← + chute
Blackout: ↓, ↘, → + chute
Crimson Star Road: ↓, ↙, ← + ▲, ■
Supergolpes
Heat Drive (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Chain Drive 1(DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Chain Drive 2 (SDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲

MAXIMA

M-4 Type Vapour Cannon: ↓, ↙, ← + soco
Maxima Scramble: ↓, ↘, → + soco (várias vezes)
Maxima Lift: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute, → + chute
M-11 Type Dangerous: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute (perto)
M-19 Type Bridge Cannon: →, ↓, ↘ + chute
Supergolpes
Maxima Beam (DM): →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Bunker Buster (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Maxima Revenger 1 (DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute (perto)
Maxima Revenger 2 (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← ✖, ●
Archenemy (HSDM): →, ✖, ▲, →, ▲

WHIP

Boomerang Shot: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Assassin Strike: →, ↓, ↘ + ▲/✖/●/■
Strength Shot A Superior: →, ↘, ↓, ↙, ← + ■
Strength Shot B Strength: →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖
Strength Shot C Victory: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Desert Eagle: ←, ↓, ↙ + soco
Hook Shot: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Supergolpes
Sonic Slaughter 1 (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Sonic Slaughter 2 (SDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → +AC
Super Blackhawk (HSDM): ←, ✖, ▲, ←, ▲

TIME FATAL FURY

TERRY BOGARD

Power Wave 1: ↓, ↘, → + ■
Round Wave 2: ↓, ↘, → + ▲
Burn Knuckle: ↓, ↙, ← + soco
Crack Shoot: ↓, ↙, ← + chute
Rising Tackle: segure ↓, ↑ + soco
Power Dunk: →, ↓, ↘ + chute
Supergolpes
Power Geyser (DM): ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
Shine Knuckle (HSDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute

ANDY BOGARD

Hishouken: ↓, ↙, ← + ■
Geki Hishouken: ↓, ↙, ← + ▲
Shouryuudan: →, ↓, ↘ + soco
Yami Abise Geri: ←, ↓, ↙ + chute
Kuuhadan: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Gekiheki Haisuishou: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Genei Shiranui: ↓, ↘, → + chute (no alto), soco/chute
Zaneiken: segure ↙, → + soco, ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Zanei Ryuuseiken (DM): ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
Chou Reppadan (DM): ↓, ↙, ←, ↙, → + chute
Chou (SDM): ↓, ↙, ←, ↙, → + ✖ + ●
Zanei Shitou Reppadan (HSDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲, ✖ + ● + ▲

JOE HIGASHI

Hurricane Upper: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Slash Kick: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Tiger Kick: →, ↓, ↘ + chute
Golden Heel: ↓, ↙, ← + chute
Exploder: soco (várias vezes), ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Screw Upper (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Golden Tiger Kick (DM): ↓, ↘, →, ↗ + chute
Exploding Hurricane Tiger Heel (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Screw Upper (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Double Hurricane (HSDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●

TIME NEW FACE

YASHIRO NANSAKE

Upper Duel: →, ↓, ↘ + soco
Sledehammer: ↓, ↙, ← + chute
Jet Counter: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco, ↓, ↘, → + soco
Supergolpes
Final Impact (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Final Impact (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Error Code 2002 (HSDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ●

SHERMIE

Shermie Whip: ↓, ↙, ← + soco
Diamond Bust: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Shermie Spiral: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Shermie Clutch: →, ↓, ↘ + chute
Axle Spin Kick: ↓, ↙, ← + chute
F-Captured: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco
Shermie Cute: ↓, ↘, → + chute
Supergolpes
Shermie (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Shermie (DM): ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Shermie Flash (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Shermie Carnival (SDM):
←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Inazuma Leg (HSDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●

CHRIS

Slide Touch: ↓, ↘, → + soco
Scramble Dash: ↓, ↘, → + chute
Direction Change: →, ↓, ↘ + soco
Hunting Air: →, ↓, ↘ + chute
Shooting Dancer: Thrust: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Shooting Dancer: Step: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Glider Stamp: ↓, ↘, → + chute (no alto)
Supergolpes
Chain Slide Touch (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Twister Drive (DM): ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Chain Slide (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Twister Drive (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●
Honoo no Sadame no Chris (HSDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲

Montar um trio só com garotas não só melhora o visual do game, como aumenta o gostinho da vitória

Cada lutador tem a sua própria provocação, ótima para zoar com a cara dos amigos no modo Versus

Chega de apelação! Agora você pode surpreender o adversário se defendendo dos golpes especiais

TIME KIM

JHUN HOON

Mangetsu Zan: ↓, ↙, ← + chute
Kuu Sajin: segure ↓, ↑ + soco
Haiki Jin: ↓, ↙, ← + soco
Soshuu Geki 1: ↓, ↓ + soco, ↑ + ▲
Soshuu Geki 2: ↓, ↓ + soco, ▲/●
Soshuu Geki 3: ↓, ↓ + soco, ←/→ + ✖/✖
Ryouko Geki 1: ↓, ↓ + ✖, ↑ + ▲
Ryouko Geki 2: ↓, ↓ + ✖, ▲/↓ + ▲
Ryouko Geki 3: ↓, ↓ + ✖, ●/←/→ + ■/■
Supergolpes
Hou'ou Ressou Kyaku (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ● (no alto)
Hou'ou Tenbu Kyaku (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute (no alto)
Super Light Escape Attack (HSDM):
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (no alto)

CHANG KOEHAN

Swinging Ball: soco (várias vezes)
Cancelar o Swinging Ball: ■ + ✖ + ▲ + ●
Tekkyuu Funsai Geki: segure ←, → + soco
Tekkyuu Taiko Uchi: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Haki Kyaku: ↓, ↓ + chute
Dai Hakai Nage: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Supergolpes
Tekkyuu Dai Funsai (DM):
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Tekkyuu Dai Bousou (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Tekkyuu Dai Assatsu 1(DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Tekkyuu Dai Assatsu 2(DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Tekkyuu Dai Sekai: ✖, ■, ↘, ▲, ■

CHOI BOUNGE

Kaiten Hien Zan 1: ↓, ↙, ← + soco, soco
Kaiten Hien Zan 2: ↓, ↙, ← + soco, ↓, ↘, → + chute
Hishou Kyaku: ↓, ↘, → + chute (no alto)
Tatsumaki Shippuu Zan: segure ↓, ↑ + soco
Hien Zan: →, ↓, ↘ + chute
Senpuu Hien Zashi 1: segure ←, → + soco, soco/chute (três vezes)
Senpuu Hien Zashi 2:
segure ←, → + soco, segure ↓, ↑ + chute
Supergolpes
Shin! (DM): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Hou'ou Kyaku (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Hou'ou (SDM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●
Shakushi (HSDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (no alto)

Se você acha que dá para conseguir um perfect desses apertando botões a esmo, continue sonhando

Ficar em pé de bobeira é coisa de vacilão. Bobeie e o computador logo o detona com uma rasteira

Se você não conseguir emendar um combo animal nem com este listão, é melhor jogar outra coisa

TIME ART OF FIGHTING

RYO SAKAZAKI

Ko Ou Ken: ↓, ↘, → + soco
Kohou: →, ↓, ↘ + soco
Hien Shippu Kyaku: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Zanretsu Ken: →, ←, → + soco
Mouko Raijin Setsu: ↓, ↘, → + chute
Supergolpes
Haoh Shou Ko Ken (DM):
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Ryuuko Ranbu 1 (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Ryuuko Ranbu 2 (SDM): ↓, ↘, → + ▲, ■
Tenchi Haoh Ken (HSDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲

ROBERT GARCIA

Ryuugeki Ken: ↓, ↘, → + soco
Ryuuga: →, ↓, ↘ + soco
Gen'ei Kyaku: →, ←, → + chute
Hien Ryu Jin Kyaku: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Kyokugen-ryuu: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute (perto)
Supergolpes
Haoh Shou (DM): →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Ryuuko Ranbu 1(DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Ryuuko Ranbu 2(SDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Zetsu!! Ryuuko Ranbu (HSDM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●

TAKUMA SAKAZAKI

Ko Ou Ken: ↓, ↘, → + soco
Hien Shippuu Kyaku: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Mouko Burai Gan: ↓, ↙, ← + soco
Haou Shikou Ken:
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Shin Kishin Geki:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco (perto)
Supergolpes
Ryuuko Ranbu 1 (DM):
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Ryuuko Ranbu 2 (SDM):
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Kosatsu Jin (HSDM): ←, →, ↓, ↘ + ■ + ▲

TIME OROCHINEW FACE (SECRETO)

OROCHI YASHIRO NANSAKE

Kujiku Daichi: ↓, ↙, ← + soco
Odoru Daichi: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Niragu Daichi 1: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Musebu Daichi 2:
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Supergolpes
Araburu Daichi (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Ankoku Jigoku Gokuraku Otoshi 1(DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Araburu Daichi (SDM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●
Ankoku Jigoku Gokuraku Otoshi 2 (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Armageddon (HSDM): ✖, ●, ■, ■ + ✖ + ▲

OROCHI SHERME

Mugetsu no Raiun: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco/chute
Yatanagi no Muchi: ↓, ↙, ← + soco
Shajitsu no Odori: ↓, ↙, ← + chute
Raijin no Tsue: ↓, ↘, → + chute (no alto)
Supergolpes
Ankoku Raikou Ken (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Shukumei, Gen'ei, Shinshi (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Ankoku Raikou Ken (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Shukumei, Gen'ei, Shinshi (SDM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖ + ●
Unmei no Ya (HSDM): ✖, ■, ←, ■, soco/chute

OROCHI CHRIS

Taiyou wo Iru Honoo: ↓, ↘, → + soco
Kagami wo Hofuru Honoo:
↓, ↙, ← + soco
Tsuki wo Tsumu Honoo:
→, ↓, ↘ + soco
Shishi wo Kamu Honoo:
←, ↙, ↓, ↘, → + chute (perto)
Supergolpes
Ankoku Orochinagi (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Ankoku Orochinagi (SDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Chou Wa Mau (HSDM): ●, ▲, ↓, ▲, ●

Os golpes de Kyo Kusanagi torram, literalmente, seus adversários. A gente só não sabe do que são feitas as roupas do cara. O treco não queima de jeito nenhum

K', de KoF 99; Kyo Kusanagi, de KoF Japan; e Iori Yagami, de KoF 96, formam um trio bem versátil, tanto nos ataques altos quanto nos contra-ataques e supergolpes

OUTROS LUTADORES SECRETOS

VANESSA

Machine Gun Puncher:
←, ↙, ↓, ↘, → + soco, soco (várias vezes)
Forbidden Eagle: →, ↓, ↘ + ■
Parrying Puncher: →, ↓, ↘ + ▲
Puncher Vision 1: ↓, ↘, → + chute, → + ■
Puncher Vision 2: ↓, ↘, → + chute, → + ▲
Dash Puncher: segure ←, → + soco
Puncher Vision 1: ↓, ↙, ← + chute, → + ■
Puncher Vision 2: ↓, ↙, ← + chute, → + ▲
Puncher Weaving:
↓, ↙, ← + soco, ← + soco
Supergolpes
Champion Puncher (DM):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco (perto)
Crazy Puncher (DM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Crazy Puncher (SDM):
↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Gaia Gear (HSDM):
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲

RAMON

Force of Will 1: ↓, ↙, ← + chute, ↓, ↘, → + ■
Force of Will 2: ↓, ↙, ← + chute, ■ + ✖ + ▲
Tiger Road 1: ←, ↓, ↙+ chute, ●
Tiger Road 2: ←, ↓, ↙+ chute, ■ + ✖ + ▲
Tiger Neck Chancery: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Bard of Paradise: ↓, ↓, ■, ▲
Feint Step into Drop kick: ↓, ↙, ← + ■
Feint Step: ↓, ↙, ← + ▲
Somersault: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Cancelar Somersault: ■ + ✖ + ▲
Rolling: →, ↓, ↘ + chute (várias vezes), ↓, ↓ + soco
Supergolpes
Savage Fire Cat (DM): ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← +
chute, ■ + ✖ + ▲
El Diablo (DM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Tiger Spin (DM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (perto)
Tiger Spin (SDM):
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (perto)
Hypnotic (HSDM): ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲

KIM KAPHAWN

Hien Zan:
segure ↓, ↑ + chute, ↓, ↘, → + chute (no alto)
Haki Kyaku: ↓, ↓ + chute
Han Getsu Zan: ↓, ↙, ← + chute
Sanren Geki: ↓, ↙, ← + soco (três vezes), ↗ + chute
Sanren Geki: ↓, ↙, ← + soco (três vezes), ↓ + chute
Supergolpes
Hou'ou Hiten Kyaku (DM): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Hou'ou Kyaku (DM): ↓, ↙, ←, ↙, → + chute (no alto)
Kuuchuu Hou'ou Kyaku (SDM):
↓, ↙, ←, ↙, → + ✖ + ● (no alto)
Zero Kyori Hou'ou Kyaku (HSDM):
↓, ↙, ←, ↙, → + ■ + ✖ + ▲ + ●

DRAGOON GAMES

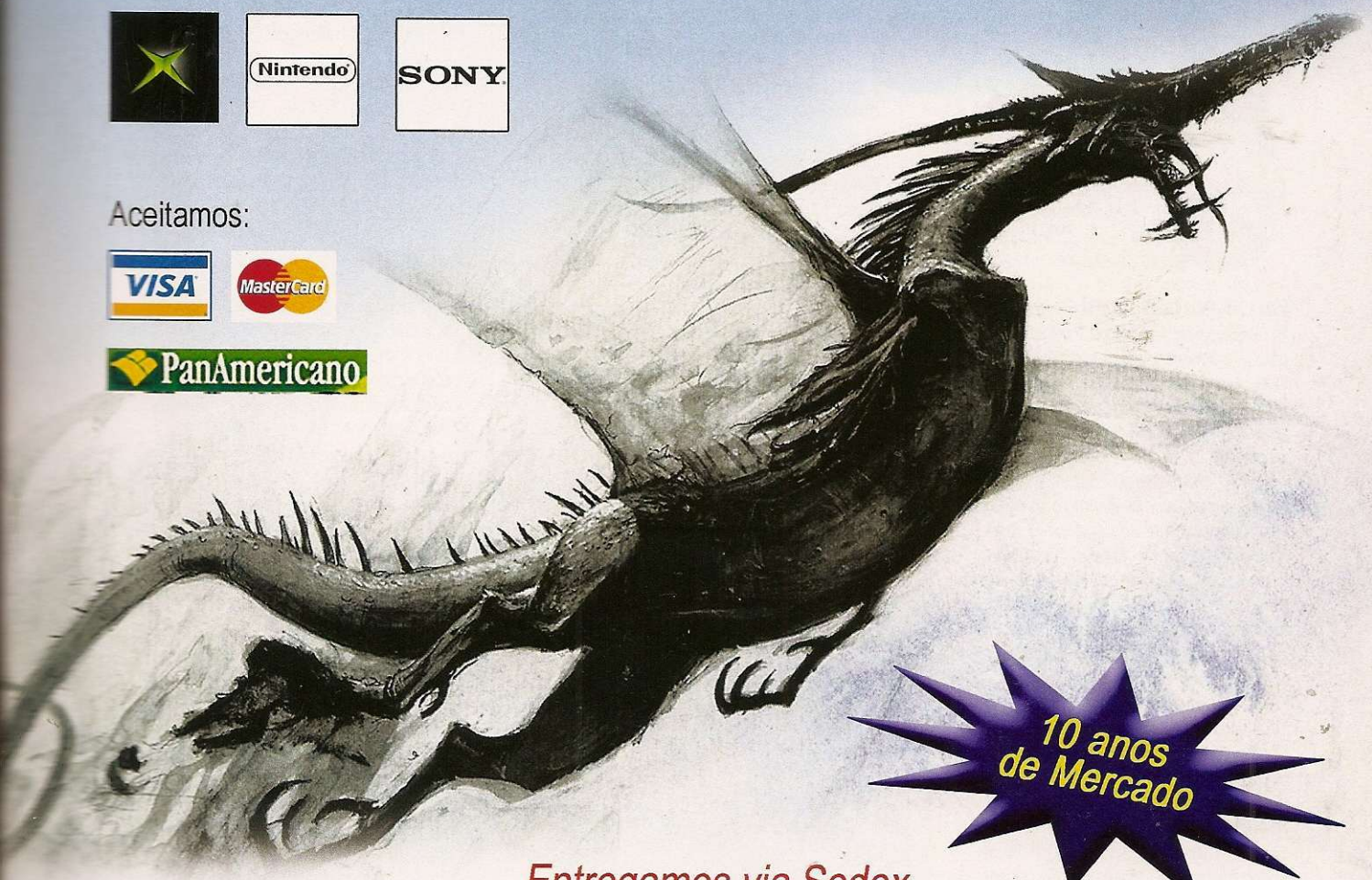
Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

FATAL FRAME III THE TORMENTED

O mais novo episódio da série de terror mais assustadora do PS2

por Danilo Porto Bastos

Nada de metralhadoras, bazucas ou armas de grosso calibre. Nada de heróis treinados e que sabem o que fazer para resolver tudo. Nada de monstros disformes terríveis e gigantes. Apenas fantasmas, clima tenebroso e, para se defender, uma câmera fotográfica. Este é o mundo de *Fatal Frame III: The Tormented*.

Jogos de terror não são nenhuma novidade no mundo dos games. *Halloween*, no Atari, e *Clock Tower*, no SNES, marcaram o início do gênero, mas foi o 3D do PlayStation que o tornou notório, com *Resident Evil*. Só naquele momento foi possível trazer o estilo do cinema para a telinha, o que encheu os consoles de heróis habilidosos e bem armados, bem no estilo americano, enfrentando monstros cada vez mais terríveis.

É aqui que *Fatal Frame* se destaca. Seguindo o estilo do terror japonês, o jogo, desde seu primeiro episódio, ignora o herói sabe-tudo tradicional e trata de pessoas comuns, assombradas por fantasmas e entidades sobrenaturais, que provocam um clima psicológico bem mais tenso, sem litros de sangue ou criaturas horrendas.

Fatal Frame III conta a história de Rei Kurosawa, uma garota de 23 anos que, após a morte de seu namorado, passa a ter pesadelos constantes em torno de uma sinistra mansão. O pior é que sempre que Rei tem os sonhos, uma desconhecida tatuagem se alastra mais e mais por seu corpo, sem explicação. A Câmera Obscura, a máquina fotográfica capaz de exorcizar os fantasmas, está de volta, e enquanto a protagonista a usa para se manter a salvo dos fantasmas, Kei Amakura, um jovem jornalista, e Miku, a heroína do primeiro *Fatal Frame*, devem ajudá-la a desvendar o mistério desta Mansão dos Sonhos.

Na parte visual, o game se sobressai com animações em CG bem acabadas e um visual para os personagens que está no limite do PS2. Completam o clima de terror o som e os ângulos de câmera de cinema, com cenas em preto-e-branco, flashes, distorções e todos os efeitos visuais característicos dos bons filmes de terror japoneses.

Pontos negativos, no entanto, ainda existem e, tal qual fantasmas de antepassados, os problemas que assombram *Fatal Frame III* são os mesmos das versões anteriores. As longas pausas para loading a cada porta aberta e os controles imprecisos atrapalham principalmente na hora de enfrentar os fantasmas. Estas falhas, porém, são insignificantes quando comparadas à qualidade do game; por isso, acompanhe o detonado a seguir e prepare-se, pois sua vida mais uma vez dependerá da Câmera Obscura.

Distribuidora: Tecmo **Produtora:** Tecmo **Site:** www.tecmo.co.jp/product/zero3 **Tipo:** Terror / Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Gráficos e clima de terror **Ponto Fraco:** Jogabilidade **Gráfico:** 9,5 **Som:** 9,5 **Controle:** 5,0 **Desafio:** 7,5 **Diversão:** 9,0

NOTA 9,0

Prólogo

01 Após a introdução, entre pela porta. Há um fantasma à frente, no biombo. Vá para o meio da sala e fotografe o espírito no corredor à direita. Siga pelo corredor à direita. Antes de cruzar a porta no fim do corredor, localize o fantasma na porta à esquerda. Após sair do corredor, suba as escadas e saia. Os corredores tanto da direita quanto da esquerda têm um fantasma cada. Após fotografá-los, entre na porta em frente e atravesse o salão. Localize mais um fantasma, depois suba as escadas e saia.

Capítulo 1

02 Siga pelo corredor e pegue o pote de ervas medicinais na última prateleira à direita. Na porta à esquerda há um fantasma. Suba as escadas à esquerda, fotografe o fantasma no topo da escada e, após receber a nova câmera, salve seu progresso no abajur azul do canto da sala. Volte ao começo das escadas e vire no corredor à direita. Entre pela porta no fim do corredor. Há fantasmas em frente à porta e no centro da sala.

03 Entre pela porta do outro lado da sala e siga até o fim do corredor. Vire à esquerda e aperte ● para espiar pelo buraco (há fantasmas lá dentro). Volte e fotografe a garota sentada do outro lado da grade para receber uma "foto distorcida". No caminho de volta, há um fantasma próximo da saída, na grade à direita. Desça as escadas e tente sair pela porta de onde veio.

04 É a vez de enfrentar a primeira batalha obrigatória. Mire a câmera o maior tempo possível no fantasma. O círculo da mira irá brilhar indicando o acúmulo de energia. Dispare o flash apenas depois de ter brilho suficiente para causar dano ao inimigo. Repita o processo até derrotá-lo.

05 Saia e siga pelo corredor. No final, é possível localizar os pés de mais um fantasma. Após as cenas, saia do quarto, desça as escadas e fale com Miku para receber uma carta. Volte a subir as escadas e entre na porta do fim do corredor. Após mais uma animação, pegue a câmera, o filme e os arquivos na prateleira, escrivaninha e estante. Saia, desça as escadas e passe pela porta ao lado da cozinha. Continue pelo corredor da direita e entre na porta ao fundo. Revele a "foto distorcida" e volte para entregá-la a Miku. Salve seu progresso na câmera que está em cima da escrivaninha, depois aperte ● na cama.

06 Após as cenas, siga pelo corredor (um fantasma passará correndo) e vire à esquerda. Siga para o outro lado do salão, pegue a carta no chão, o rolo de filme em um dos balcões e entre na porta ao fundo. Há um fantasma no topo da escada. Salve seu progresso no abajur azul, depois suba um lance de escada vá até o fim do corredor para tirar uma foto da porta bloqueada. Volte e desça a segunda escada.

07 Pegue o item na prateleira e tire uma foto do espírito que vai aparecer atrás de você. Suba e volte para a porta que continha a força estranha. Entre e cruze o corredor para chegar ao centro da sala. Fotografe a fantasma sentada, depois vá até ela para receber o pedaço de passaporte. Saia e, após as cenas, salve o jogo na câmera da escrivaninha.

08 Desça até a sala, leia o bilhete no balcão e vá para a saída da casa. Volte para atender o telefone e, quando reaparecer no quarto, clique na cama para continuar a

DETONADO ASSOMBRADO

Para facilitar o acúmulo de pontos e melhorar sua Câmera Obscura, este roteiro indica a localização de todos os fantasmas conforme você progride. Por isso, sempre que o texto avisar sobre a presença de um fantasma próximo ao local em que você estiver, procure fotografá-lo.

CÂMERA OBSCURA

A função da Câmera Obscura é exorcizar os fantasmas e registrar fontes de energia espiritual. Para aumentar sua velocidade, poder de dano e outras características, você deve encontrar upgrades ou comprá-los com pontos que você ganha ao tirar fotos dos espíritos.

- Ao ser atingido por fantasmas, você perde energia espiritual. Recupere-a usando potes de ervas medicinais, águas sagradas e espelhos de pedra.

COMANDOS

Analógico esquerdo	Move / Mira*
Analógico direito	Lanterna / Move*
✖	Corre
▲	Câmera
● ou R1	Tira Foto*
SELECT	Pause
START	Menu

* Funciona com a câmera selecionada

aventura. Volte ao local onde estava a garota sentada e, antes de enfrentar os fantasmas que a assombram, fotografe os três espíritos no fim do corredor, antes da porta que estava lacrada.

09 Agora é hora de exorcizar a própria menina. Após as cenas, você acordará em seu quarto. Desça as escadas e fale com Miku para receber mais arquivos, depois salve o jogo antes de voltar para a cama.

Capítulo 2

10 Vá até o item brilhante e pegue a chave. Ao sair, você enfrenta a garota do passaporte. Ignore os fantasmas e dispare na garota. Ao derrotá-la, saia e vá para o fim do corredor. Há um fantasma descendo a última escada e outro no fim da escada que sobe. Desça a segunda escada, vá para a parte de trás e abra a pequena porta. Entre e tire uma foto do corredor à direita para receber mais uma fotografia distorcida na porta pequena.

11 Pegue o pote de ervas medicinais, volte e vire à direita para entrar na porta com tamanho normal. Tire uma foto do centro brilhante das sepulturas para pegar outra fotografia distorcida, depois vá até a porta à frente. A personagem descobrirá que a porta está trancada. Volte por onde veio, derrote os dois espíritos e pegue a pedra nº 1. Continue seu caminho rumo ao começo da fase.

12 No corredor com várias escadas, suba para o terceiro andar (aqui há um fantasma), pegue o filme e vá para o painel no fim da sala. Mova uma vez a pedra com um traço, duas vezes a com dois e três vezes a com três traços, nesta ordem. Entre pela porta e dê alguns passos para a esquerda no telhado até aparecer o símbolo da câmera no canto inferior direito da tela.

13 Fotografe a direção indicada na tela para receber outra foto distorcida. Volte, siga pelo telhado do outro lado e entre pela pequena porta. Pegue a chave, a nova peça para a máquina e derrote o fantasma. Saia. Um fantasma aparece no piso inferior, próximo à porta de saída. Desça até às sepulturas, no local onde você pegou uma das fotos distorcidas, e destranque a porta.

14 Ao acordar, desça, atenda o telefone e vá para a sala escura revelar as fotos distorcidas. Saia e, após fotografar o fantasma na sala ao lado, suba para o quarto de Miku, que fica ao lado do quarto de Rei. Pegue os arquivos e a foto na mesa e salve seu progresso quando retornar ao seu quarto.

Capítulo 3

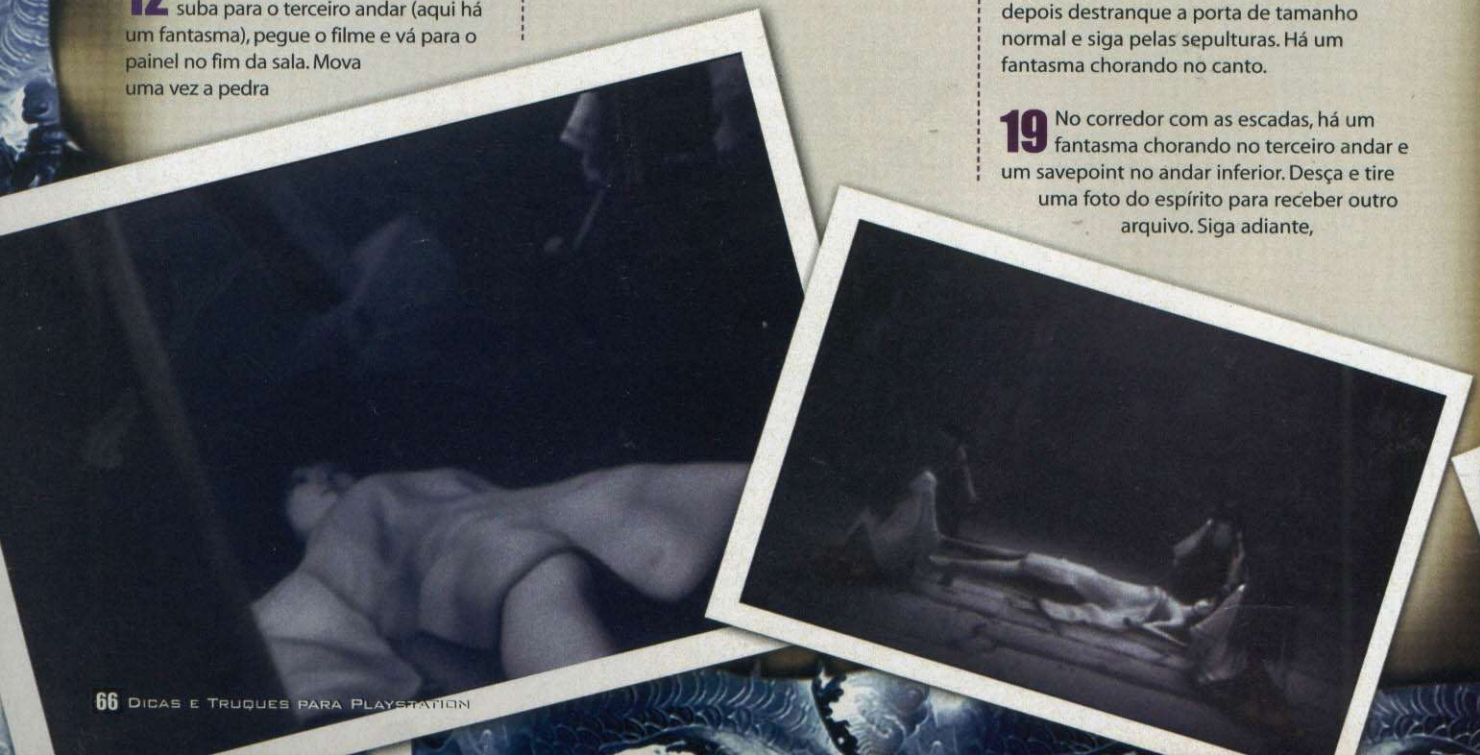
15 Siga pelo mesmo caminho do espírito de Yuu (o namorado morto de Rei). Derrote o fantasma que irá aparecer mais à frente e siga pelo mesmo caminho pelo qual ele veio. Entre pela próxima porta e desça (no caminho você vê o braço de um fantasma) para pegar um filme na prateleira e outro próximo à boneca. Suba para pegar a água sagrada na mesa. Volte pelo mesmo caminho.

16 De volta ao cruzamento, siga na direção oeste e pegue outro arquivo distorcido fotografando o projetor. Examine o projetor e fotografe o fantasma atrás do equipamento. A seguir, pegue nas prateleiras os arquivos, um rolo de filme e outra peça para a câmera. Saia pela outra porta, localize o fantasma do outro lado da grade e siga pelo corredor. Pegue o pote de ervas medicinais na fresta à esquerda e, após encontrar o fantasma abaixado, saia pela porta no fim do corredor.

17 Ao chegar na área aberta, siga em direção à porta do outro lado (há um fantasma passando) e tire uma foto da árvore ao centro para pegar outro arquivo distorcido. Fique atento, pois quando Rei passa por um dos cantos desta área, ela olha para baixo. Neste momento, você deve inspecionar o local para achar o espelho de pedra.

18 Agora você pode continuar o caminho e tirar uma foto da pequena porta para receber outra pista. Faça todo o caminho de volta e, após derrotar mais um oponente, salve o jogo e entre na porta que fica de frente para a escada. Verifique os móveis próximos à segunda escada para pegar outro upgrade para a câmera e um rolo de filme, depois destranque a porta de tamanho normal e siga pelas sepulturas. Há um fantasma chorando no canto.

19 No corredor com as escadas, há um fantasma chorando no terceiro andar e um savepoint no andar inferior. Desça e tire uma foto do espírito para receber outro arquivo. Siga adiante,



fotografando o fantasma no canto, até chegar à próxima sala. Pegue mais um pote medicinal sob a escada e suba para tirar uma foto da menina chorando, que irá atacar. Continue até chegar à parede com um buraco, espie novamente e tire uma foto para quebrar a maldição.

20 Desça para o 1º andar até a porta dupla e destranque-a para enfrentar mais um espírito. Após derrotá-lo, passe pela área aberta e entre pela porta que foi aberta. Você verá mais um fantasma. Examine o altar para pegar uma chave e, ao sair da sala, derrote outro espírito para receber uma foto e um diário. Ao acordar, revele as fotos distorcidas, pegue as cartas e a fotografia que estão na entrada da casa e salve o jogo antes de voltar para a cama.

Capítulo 4

21 Agora você joga como Miku. Vasculhe o local para pegar outro pote medicinal e entre na porta próxima ao savepoint. Desça pelo caminho para achar a câmera e entre à esquerda. Pegue o filme e examine a próxima porta. A seguir, volte e derrote o oponente para receber uma máscara e um amuleto. Retorne para a entrada do local e tire uma foto da porta dupla para receber outro arquivo.

22 Use a máscara na porta com o símbolo e prossiga. Ao derrotar o espírito, você recebe uma pedra que deve ser utilizada na porta no fim do caminho. É um mecanismo semelhante ao que você utilizou anteriormente no 3º andar. Entre na jaula (mais um fantasma vai aparecer), pegue o diário e passe pela outra porta.

23 Após as cenas, derrote o espírito que irá destrancar a porta dupla. Volte pelo caminho seguindo o fantasma de uma garotinha. A aparição surgirá duas vezes nos corredores. Fotografe-a. Quando chegar à próxima sala, pegue o pote medicinal. Agora desça as escadas e saia pela porta. Em frente à passagem há mais um fantasma. Ao acordar, desça e pegue as cartas no balcão da cozinha, depois suba para o quarto de Miku e fale com ela 2 vezes para receber uma foto de Kei Amakura. Salve o jogo e volte para a cama.

Capítulo 5

24 É hora de jogar com Kei Amakura. Saia do local e, após fotografar o fantasma, siga para a direita. Verifique a porta para descobrir que ela precisa de uma chave específica. Suba para o 2º andar, entre na porta dupla, pegue o pote medicinal e entre pela próxima porta para pegar um diário. Cheque a outra porta. Ela precisa de outra chave especial. Um espírito aparecerá sobre a mesa, deixando a chave. Destranque-a e desça por ela. Há um fantasma escondido na entrada.

25 Passe pela porta dupla. Você verá o espírito de uma mulher. Esconda-se no cruzamento e, após ela passar, siga pelo caminho na direção leste. Na próxima sala, suba as escadas. Fotografe o fantasma na parte de cima e, quando o espírito reaparecer e começar a se mover, espere até que ele se distancie e tire mais uma foto. Verifique a mesa que o fantasma observava para pegar mais uma peça da câmera e um caderno, depois desça as escadas antes que ele volte.

26 Tire uma foto do fim do corredor para descobrir o que o bloqueia. Volte para a sala onde o espírito deixou a chave sobre a mesa e, após fotografar o fantasma que aparece, derrote o espírito para desbloquear a porta. Na sala do relógio, derrote os fantasmas e siga pela porta desbloqueada. Fotografe mais um fantasma. Siga o próximo espírito até a outra sala e pegue o pote medicinal, depois suba para o 2º andar e pegue um rolo de filme e um livro. Empurre a pequena prateleira para pegar uma chave. É ela que abre a primeira porta que você verificou no início do capítulo.

Coincidências à parte, quem opera a Câmera Obscura em Fatal Frame III é uma fotógrafa. Sinistro...

27 Ao sair do local, um espírito aparecerá subindo as escadas. Esconda-se e corra quando se certificar de que ele se afastou o suficiente. Volte à porta do início do capítulo e destranque-a. Pegue mais um upgrade para a câmera e siga rumo à esquerda. Pegue o espelho de pedra no barril e entre na porta aberta.

28 Ao "acordar", vá para o quarto de Yuu, no fim do corredor. Pegue uma carta e duas fitas na mesa, depois verifique o armário. Após as cenas, desça as escadas e fale com Miku. Vá para o quarto de Yuu e vasculhe-o para pegar um arquivo. Salve o jogo antes de voltar para a cama.

Capítulo 6

29 Novamente controlando Rei, saia do local de início e vá para a área aberta. Siga o fantasma de Yuu e tire uma foto da porta. Você deve encontrar os quatro fantasmas de branco. Volte, fotografe o fantasma a oeste, próximo à árvore, depois entre na porta próxima à escada. Siga os rastros de sangue (outro fantasma aparece) e pegue o rolo de filme. Vá para o cruzamento. Fotografe o fantasma que passa correndo, depois siga-o para descobrir que a porta, no final, está trancada.

30 Volte para a área onde ficam as sepulturas. Há um fantasma no teto. Siga até o corredor com as escadas, derrote o 1º fantasma de branco e suba. Vá para a sala onde você enfrentou a garota atormentada pela primeira vez e tire uma foto do espírito que aparece na boneca. Desça até o savepoint, no 1º andar, pegue o filme e tire uma foto da porta. Atravesse o corredor para derrotar outro fantasma de branco e volte pelo caminho. Na bifurcação, siga para a direita até chegar à grande sala onde você derrotou os espíritos de mãe e filha.

31 Suba as escadas (um fantasma surge na parte de cima), abra a porta e entre. Fotografe o fantasma olhando para baixo. Pegue a pedra e outra peça da câmera na mesa e um filme na prateleira. Verifique o buraco no chão e use a câmera para tirar foto dos fantasmas pelo buraco. A seguir, desça as escadas, pegue mais um rolo de filme, siga pelo corredor principal e vire à esquerda. Há um fantasma saindo do buraco. Vá para a sala do kimono (onde você recebeu a chave do fantasma da mesa) e passe pela pequena porta.

32 Derrote o espírito. Você receberá outra pedra. Use o painel no fim do caminho, como você já fez antes, e entre. Pegue um rolo de filme e olhe pelo buraco da parede. Fotografe mais um fantasma. Saia do local e, no cruzamento por onde o espírito saiu, vire à esquerda para derrotar alguns fantasmas. Quando entrar na sala, derrote o 3º fantasma de branco para receber outra peça da máquina fotográfica.

33 Continue pela esquerda e utilize o painel para entrar na próxima sala. Derrote o último fantasma de branco e seus seguidores, pegue a água sagrada e volte até a porta dupla, que estará agora desbloqueada. Ao acordar, desça, fotografe o fantasma no banheiro e entre na sala escura. Outro fantasma aparecerá. Revele suas fotos desfocadas, salve o jogo e volte para a cama.

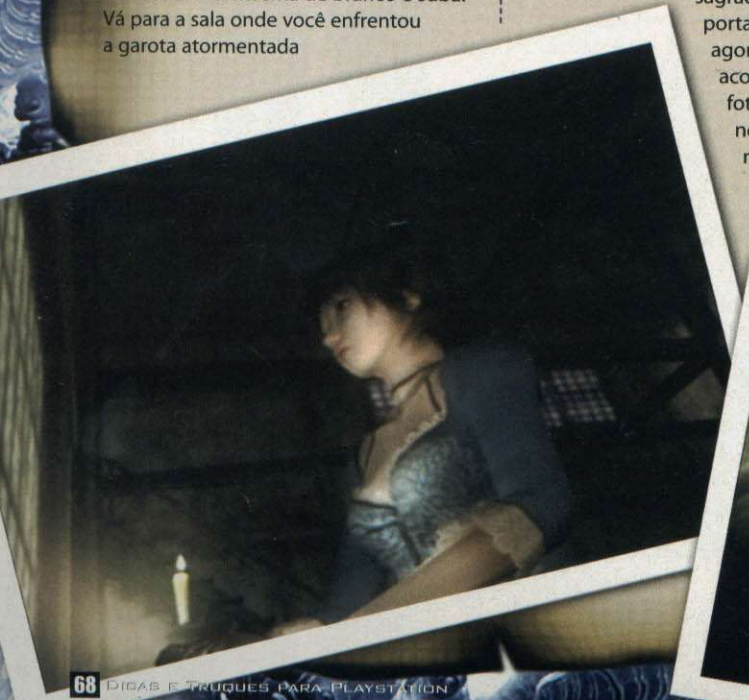
Capítulo 7

34 Novamente no comando de Miku, tire uma foto da parte distorcida do muro e examine o altar. Vá para a sala do relógio, entre no buraco, pegue o upgrade e prossiga. Derrote o espírito para receber outro arquivo e vá para a sala vermelha (as salas vermelhas são destacadas no mapa). Pegue a esfera e o diário no altar e derrote outro fantasma, depois suba as duas escadas para chegar a uma sala com corpos. Depois de tirar uma foto das duas estátuas e examinar o altar, saia pela porta, derrote o fantasma e siga pelo corredor para tirar uma foto da área aberta. Há um fantasma na neve.

35 No 2º andar, pegue o diário na mesa da sala do kimono e passe pela área aberta (com a árvore no centro). Entre na sala vermelha do lado leste, pegue a esfera e saia. Vá para o lado oeste. Você descobrirá que a outra sala está selada. Tire uma foto dela, depois passe pela área das sepulturas e entre na porta que leva às escadas. Entre no buraco, derrote outro espírito e pegue o espelho de pedra. Ao chegar à sala, pegue a esfera e o diário no altar.

36 Saia pela porta e suba para o 3º andar. Derrote os fantasmas e volte para atravessar a porta dupla na sala onde você enfrentou o espírito de mãe filha. Vá para a sala do kimono e entre na pequena porta para tirar outra foto pelo buraco e quebrar o selo. Agora você pode entrar na sala vermelha que estava selada e pegar a esfera e o diário.

37 Siga para a sala com a jaula. Um fantasma aparecerá atrás das grades. Use as esferas no altar na seguinte ordem: primeiro a esverdeada, depois a amarela, a vermelha e, por fim, a azul. Ao tentar sair da sala, um fantasma atacará. Derrote-o para sair do sonho, depois revele os filmes distorcidos e fale com Miku. Após o diálogo, fale novamente



com ela para receber alguns arquivos. Em seguida, vá para o balcão da cozinha e pegue a carta e as fitas. Utilize as fitas e salve o jogo antes de voltar para a cama.

Capítulo 8

38 Outra vez com Kei Amakura, agora você deve achar as chaves gêmeas. Entre à esquerda do personagem e inspecione a próxima porta à esquerda para receber um arquivo. Agora entre na outra porta, fotografe o fantasma na lareira, pegue o rolo de filme atrás do painel e saia. Siga a borboleta até a outra sala (fantasmas aparecem na parte de cima da escada) e pegue o diário no centro.

39 Entre na próxima sala para pegar outro diário e uma chave próxima às caixas. Um fantasma aparece na porta. Volte para a sala anterior e suba as escadas. Use a chave para destrancar a porta e entre. Pegue a foto das gêmeas, a água sagrada e as chaves nas mesinhas. Fotografe o fantasma que aparece à esquerda, depois volte para o início. Quando tentar sair, um fantasma atacará. Nem tente atingi-lo. Evite-o até que a borboleta apareça e abra a porta. Saia e use as chaves na grade para pegar o símbolo familiar e outra peça para a câmera.

40 Pegue os dois livros nas prateleiras, saia pela porta aberta e siga a borboleta pelo corredor. Use o símbolo familiar no fim do caminho e insira o seguinte código: acione duas vezes a peça do canto superior esquerdo, uma vez a do inferior esquerdo e uma vez a do canto superior direito. Passe pela porta dupla (um fantasma aparece no altar) e agora enfrente o oponente. Quando ele cair, saia por onde você veio e evite o espírito, quando ele aparecer novamente. Siga a borboleta e saia do local. Ao acordar, atenda o telefone. Após as cenas, revele os filmes distorcidos e leve-os para Miku, no quarto dela. Retorne para o seu quarto (há um fantasma sob a cama), salve e volte para a cama.

Capítulo 9

41 Saia da jaula e da sala. Quando chegar à área aberta, entre na porta à frente. Fotografe os fantasmas de garotinhas em cada um dos dois corredores laterais, depois derrote o espírito e siga para o local onde ficam as sepulturas. Entre na próxima porta e vire à direita. Um fantasma aparecerá.

Ao investigar a mansão que seu namorado visitou antes de morrer, a fotógrafa Rei Kurosawa foi tocada por um espírito maligno e agora uma sinistra tatuagem cresce no corpo dela a cada pesadelo

42 Entre na sala central e fotografe o fantasma cometendo suicídio. Inspecione a área próxima ao cadáver para pegar o mapa e mais um upgrade da máquina fotográfica, depois volte para a área aberta no início da fase (com a árvore no centro) e destrua o espírito. Entre na próxima porta e desça a pequena escada (mais dois fantasmas aparecem), depois siga em direção às aparições para sair do pesadelo. Atenda dois telefonemas e, como de praxe, salve o jogo e volte para a cama.

Capítulo 10

43 Novamente com Kei, vá para as escadas, fotografe o fantasma na porta e entre na sala do kimono. Há um fantasma na penteadeira. Fotografe-o, depois aproxime-se e derrote-o para receber a chave. Desça para a sala onde está a máscara decorativa e use-a na pequena porta. Tire uma foto do poço para receber um arquivo, pegue outro espelho de pedra e saia.

44 Atravesse a área aberta com a árvore no centro e, após fotografar o fantasma no teto, destranque a porta à esquerda. Entre, tire uma foto da escada quebrada para receber um arquivo e pegue o símbolo familiar. Um fantasma aparecerá logo acima. Após fotografá-lo, vá para o 2º andar e entre com o seguinte código no painel: acione a peça superior esquerda duas vezes, a inferior direita duas vezes e a superior direita uma vez.

45 Pegue um livro na próxima porta e suba para o andar superior. Um fantasma aparece ao lado. Tire uma foto da garota atrás do painel para conseguir um arquivo e pegue um rolo de filme na prateleira ao lado. Saia e quando chegar ao teto (há mais um fantasma no teto), pule para entrar na próxima sala. Pegue os rolos de filmes, desça as escadas e pegue um espelho de pedra, uma vela e uma água sagrada.

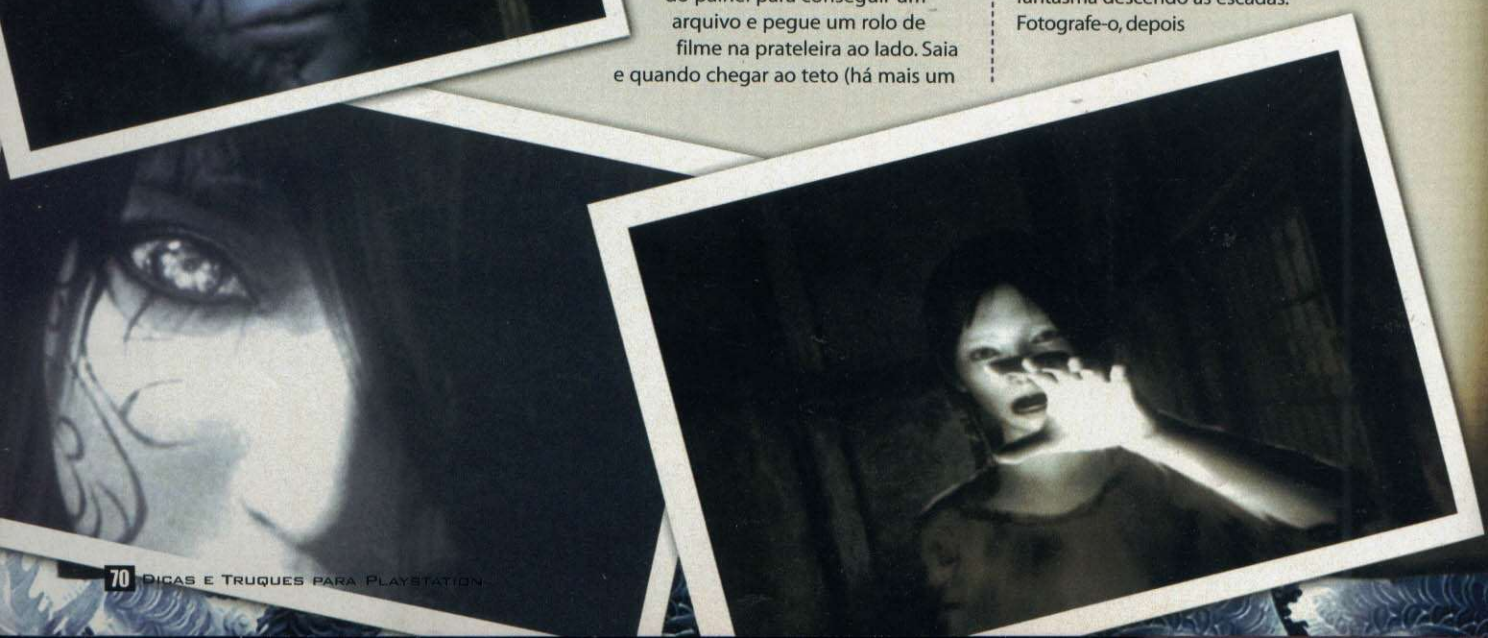
46 Desça outra escada, pegue o livro e derrote os dois espíritos. A seguir, pegue o filme e saia pela porta dupla para acordar. Revele os filmes distorcidos e entregue a Miku para receber vários arquivos. Vá para o banheiro, tire uma foto da aparição no espelho e, quando reaparecer no quarto, desça para falar com Miku novamente antes de salvar e dormir.

Capítulo 11

47 Mais uma vez com Miku, saia da sala e pegue o caderno na próxima área. Vá para as escadas, fotografe o fantasma que está subindo e depois siga-o. Tire uma foto das velas na prateleira, depois siga pela porta que vai para a área aberta. Fotografe o fantasma que aparecer, depois entre pela outra porta. Pegue o pote medicinal e a água sagrada, depois entre na próxima sala e suba para o andar superior.

48 Entre na sala com o painel. Novamente há um fantasma ao fundo. Fotografe-o, pegue o livro e coloque-o na prateleira com as velas. Suba as escadas e entre na próxima porta. Fotografe o fantasma no centro, depois vá em direção à jaula e derrote-o. Pegue o espelho e o diário (há um fantasma do lado de fora), depois passe pela porta dupla e desça as escadas. Atrás há mais um fantasma.

49 Passe novamente pela área aberta, fotografe o fantasma na árvore e entre na próxima porta. Derrote o espírito e use o espelho no altar. Entre e pegue o filme. Há um fantasma descendo as escadas. Fotografe-o, depois



desça a escada em espiral (há mais um fantasma ao fundo). Derrote os três espíritos e prossiga. Atravesse a ponte e examine a próxima porta para acordar.

50 Desça para falar com Miku e volte a dormir. Siga pela direita, fotografe o fantasma na janela e prossiga até encontrá-lo para o confronto. Derrote-o e persiga o outro fantasma. Após as cenas, fale com Kei para receber dois livros e depois vá para o quarto de Yuu pegar arquivos e uma fita. Volte a falar com Kei, salve e vá para a cama.

Capítulo 12

51 Jogando com Kei, você deverá ir às quatro salas vermelhas da mansão para ativar o mecanismo em cada uma delas. É só alinhar a seta de cada aparelho. Vá até a sala vermelha superior esquerda (em relação ao mapa) para receber uma peça para a máquina após derrotar o espírito. Na sala do kimono, você deve derrotar o fantasma para receber outro diário. Fotografe o fantasma no armário e depois o que aparece na parte de baixo, antes de entrar na sala vermelha inferior esquerda.

52 Após ativar os mecanismos, vá para o local onde Miku colocou o espelho e passe pela escada em espiral. Derrote o fantasma no fundo e prossiga. Ao acordar, após as cenas, desça para falar com Kei e verifique a mala dela. Pegue o caderno e uma fita. Ao reaparecer no quarto, escute a fita e tire a pedra da mesa, depois vá para o quarto de Miku e suba as escadas. Um fantasma aparece. Pegue a pedra, os arquivos e o rolo de filme. Ao voltar para o quarto, outro fantasma surge embaixo da mesa. Salve o jogo e vá para a cama.

Capítulo 13

53 Siga Yuu até a Mansão dos Sonhos. Você terá de recuperar todos os pedaços do espelho.
Procure-os seguindo o som e vá direto para os seguintes locais:

1º - área aberta onde há uma árvore no centro.
2º - sala do projetor (um fantasma aparece na projeção).
3º - sala da jaula suspensa, onde também há uma peça da câmera.
4º - sala com os corpos pendurados (há um fantasma no altar).
5º - área seguinte à sala onde você inicia o capítulo 11. Aqui também há um diário.

Após pegar todos os pedaços, volte para a área aberta com a árvore, entre pela porta dupla e siga para o local do ritual. Fotografe o fantasma, depois derrote-o e use o espelho no altar. Passe pelas portas duplas e abra a porta perto do savepoint para chegar à próxima área.

Capítulo Final

54 Há um fantasma no altar. Fotografe-o. Ainda no altar, pegue o rolo de filme e a água sagrada e vá para a próxima área. Dê a volta na jaula (outro fantasma aparece) e inspecione-a. Desça a escada em espiral, fotografe o fantasma voando e pegue um diário perto da jaula. Salve o jogo e passe pela porta dupla. Na área seguinte, pegue outro filme, mais água sagrada e siga até o fim do caminho. Há um fantasma na porta. Fotografe-o, depois siga-o até a frente do local para enfrentar o inimigo final após as cenas e completar o jogo.

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Jogos para DS à partir de R$ 130,00

Nintendo DS R$ 529,00

X Box (destravado) R$ 799,00

Jogos para Play II e Game Cube à partir de R$ 50,00

Memory Card 16 MB R$77,00

Memory Card 32 MB R$ 97,00

Obs.: Estoque Limitado
Preços válido para pagamento em dinheiro

Playstation Slim (destravado) R$ 749,00

Game Cube R$ 499,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Losango PanAmericano Maestro MasterCard Diners Club International REDE SHOP VISA Electron VISA

Console PSP R$950,00

Jogos PSP à partir de R$170,00

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19H30

Dossiê PS1

Jogo: Final Fantasy IX

por Leandro Rodrigues

Despedida em grande estilo, o último jogo da série para o PlayStation 1 é um RPG clássico da maior qualidade, que parece não envelhecer

Pode não ser *Final Fantasy VII*, mas o nono episódio da série de RPG mais bem-sucedida no mundo e último do PS1 fez muito sucesso no console. Tanto que até hoje ainda há muita gente que tenta desvendar os grandes mistérios deste mundo. E não é para menos. Com animações de cair o queixo e trilha sonora espetacular, *Final Fantasy IX*, sem dúvida, é um dos mais belos e complexos jogos que já foram lançados para o Play 1. Por isso, a **Dicas & Truques** este mês traz para você um roteiro completo do game, assim você pode finalmente completar esta aventura sem travar. Aproveite.

Active Time Event

Sempre que aparecer a mensagem "Active Time Event" no quadro à esquerda da tela, aperte o botão SELECT para acompanhar os eventos paralelos que acontecem durante o jogo.

COMANDOS

●	Corrre / Cancela
■	Entra no modo game de cartas
▲	Entra no Menu
✖	Fala com as pessoas / Confirma
R1	Move a câmera
L1	Move a câmera
SELECT	Mapa
START	Pause
←, →, ↑, ↓	Movimentação

Disco 1

A bela animação do início mostra Garnet tendo um sonho. Logo em seguida, a cena muda para uma espécie de navio voador, apresentando Zidane.

Alexandria

01 Na primeira sala tudo está escuro. Zidane acende um fósforo. Use-o no candelabro. A seguir, seus companheiros aparecem e de cara já rola a primeira batalha. No final, você descobre que o inimigo era o próprio capitão do navio. Entre na sala à esquerda e o capitão vai lhe contar uma história. Escolha a segunda opção.

02 Em Alexandria, você assume o controle da atrapalhada maga Vivi. Siga para a tela ao centro, onde três garotas pulam corda, e entre na hospedaria. A seguir, saia e vá à barraca trocar seu ingresso. Infelizmente você descobre que ele é falso e, por isso, você não vai poder acompanhar o espetáculo.

03 Saia para a esquerda das garotas. Você verá um garoto roubando uma escada. Ele conhece uma entrada secreta para o evento, por isso, siga-o por todas as ruas e telhados até conseguir salvar o jogo.

04 Com Zidane, você descobre que faz parte de uma companhia de teatro. Uma luta coreografada de espadas vai começar. Aperte exatamente os botões que seu parceiro indicar. O prêmio em dinheiro vai depender da sua habilidade nesta tarefa.

Alexandria Castle

05 Agora você controla o soldado Steiner. Sua missão é ficar de olho na Garnet. No controle de Zidane, encontre Garnet. O personagem vai raptá-la e fugir. A história vai mudar várias vezes de controle até que Steiner e Zidane se enfrentam.

The Evil Florest

06 Depois da fuga espetacular, o navio cai na floresta. Salve o jogo no Moogle (o bonequinho rosa) e desça pelo tronco da árvore rumo à floresta. Zidane vai encontrar seus amigos e uma planta carnívora, que mantém Garnet prisioneira. Ataque-a. A planta suga a energia de Garnet, por isso lembre-se de restaurar a energia da garota.

Antes de entrar na floresta aproveite o savepoint do lado do navio. Ficar sem salvar é vacilo grave

07 Após a batalha, a planta pega Vivi. Lute novamente. Derrotada, a planta finalmente some, mas Garnet também. Novamente no navio, Zidane conversa com o seu Líder. Entre no quarto onde está Vivi e converse com ela, depois saia e vá ao quarto do Líder. Ele vai querer uma nova batalha. Assim que ganhar, vá ao quarto onde Steiner está preso, fale com ele e em seguida vá ao encontro de Vivi. Saia do navio e salve o jogo, depois siga para a floresta em busca de Garnet.

08 Após a animação, salve novamente o jogo e entre na caverna para enfrentar a planta gigante. Abuse dos poderes de Vivi. Um garoto entra na batalha e vai ajudá-lo. Após a vitória, corra muito e assista ao triste CG.

Para não ficar perdido

O mundo de *Final Fantasy IX* é realmente enorme. Por isso, se você quiser terminar o jogo, vai ter de viajar, e muito. E como a gente não quer que você se perca de jeito nenhum, aqui está o mapa completo do game com todos os continentes e suas respectivas regiões

1. Alexandria
2. Alexandria Harbor
3. Black Mage Village
4. Burmecia
5. Chocobo's Forest
6. Chocobo's Lagoon
7. Chocobo's Paradise
8. Cleyra
9. Conde Petie
10. Conde Petie Montain
11. Daguerreo
12. Dali Village
13. Desert Palace
14. Earth Shrine
15. Esto Gaza
16. Evil Forest
17. Fire Shrine
18. Fossil Roo
19. Gizamaluke's Grotto
20. Ice Cavern
21. Lifa Tree
22. Ipsen's Castle
23. Lindblum
24. Lindblum Dragon's Gate
25. Lindblum Harbor
26. Madain Sari
27. Mognet Central
28. North Gate
29. Observatory Mountain
30. Oeilvert
31. Pinnacle Rocks
32. Quan's Dwelling
33. Qu's Marsh
34. Shimmering Island
35. South Gate
36. Treno
37. Water Shrine
38. Wind Shrine

Durante as batalhas contra a planta carnívora, não se esqueça de restaurar a energia do prisioneiro

Ice Cavern

09 No mapa, enfrente batalhas para conseguir chegar ao nível oito, depois aperte Select para localizar, no mapa, a boca da Ice Cavern. Vivi descongela a entrada. Suba por todas as passagens, sempre atento às paredes. Toda vez que Zidane ficar com um símbolo de exclamação, é sinal que há algo para ser descongelado.

10 Siga até o cenário onde seus amigos vão ser congelados. Agora é hora de continuar o caminho sozinho. Lute com um mago e seu monstro de gelo. Acerte primeiro o mago, caso contrário, ele sempre vai ficar recuperando a energia do monstro. A seguir, acerte o monstro com tudo. Derrotados os inimigos, volte, pegue os seus companheiros e suba até o final da caverna rumo ao vilarejo de Dalli.

Village of Dalli

11 Ao acordar, procure por Vivi, no alto da cidade. A seguir, vá à loja de armas e compre novos acessórios. Lá você vai encontrar Garnet.

12 Entre na hospedaria e fale novamente com Garnet. Saia, equipe seus acessórios e vá procurar Vivi. Aparentemente ele sumiu, mas Zidane vai escutar um choro. Entre na casa à esquerda. Abra o alçapão e entre.

13 Vá em frente até encontrar Vivi preso dentro de uma caixa. Peque o caminho à direita dos chocobos e seus ovos. Seu grupo vai se esconder. No local há um Moogle para salvar o jogo.

14 No controle de Steiner, fale com o velho. Ele vai descer. Siga-o e entre na cabana para ganhar um item. Se você comprou algo para Steiner, é hora de equipá-lo. Você vai acertar um barril e, para a sua surpresa, toda a turma vai aparecer. Hora de enfrentar o mago outra vez. A tática é a seguinte: Vivi e Steiner devem usar magias, já Zidane deve ficar na pancada mesmo, enquanto Garnet ,que é a mais fraca, deve ficar restaurando a energia.

15 Volte para a hospedaria e salve o jogo. Vá à tela em que você enfrentou o mago. Após as animações, você vai ver que o mago não está morto e vai acabar com o povo de Vivi. Hora de outra briga básica com o cara.

Lindblum – Grand Castle

16 Siga em frente na cidade até encontrar o rei com quem você deve conversar. No bar você encontra Freya, um novo e poderoso companheiro. Você vai tirar um cochilo. Assim que acordar siga para o cômodo ao lado e salve o jogo.

17 Vá à estação de trem e o use para chegar a outros pontos da cidade. Aproveite para circular, conhecer todos os lugares e comprar tudo o que você precisar.

18 Escolha o bairro industrial e entre na sala do sino. Desça até a passagem em que as crianças estão. Após o evento, volte ao trem e selecione a primeira opção. Desça as escadas e fale com todos. Volte ao trem e escolha a terceira opção para voltar ao castelo.

19 Uma música comove Zidane, que quer encontrar quem está cantando. Os guardas, porém, não o deixam passar. Procure um guarda sonolento e roube sua roupa. Siga para a porta onde o impediram e encontre Garnet, a dona da linda voz.

20 Após uma conversa rápida em que Garnet demonstra estar muito triste, você deve ir ao telescópio e assinalar todas as opções de locais que deve visitar. Para isso, movimente-o pelo mapa. Onde aparecer uma exclamação, aperte o botão ✖ para assinalar.

21 Uma competição entre os guerreiros vai começar. Seu objetivo é eliminar o maior número de monstros possível antes que o tempo acabe. Vencer não é fundamental. Ganhar de Freya, aliás, é praticamente impossível. Ao final da competição você volta à sala do rei. Um jantar de

Ao entrar no castelo, procure comprar o maior número de itens e acessórios para equipar sua turma

Zidane Tribal

Com 16 anos de idade, Zidane vive no mundo do crime. Mesmo depois que uma misteriosa amnésia apagou todas as lembranças do seu passado, Zidane se mostra muito otimista. Muito astuto e malandro, ele possui habilidades de gatuno, por isso é perito em fugir de lugares praticamente impossíveis apenas com o uso de sua esperteza. Lembre-se disso durante as batalhas.

comemoração é servido, mas a comida, para complicar, não faz bem aos heróis.

22 Quando acordar, corra até o elevador no fim do corredor e escolha a segunda opção. Pegue o carro à sua esquerda. Em frente ao portão de saída, você encontra um vendedor de artigos para recuperar sua energia e um Moogle para salvar o jogo.

23 Saia para o mapa e fique evoluindo pelos níveis até chegar ao 15, ou você terá dificuldades mais à frente. Só depois disso siga para a floresta dos chocobos.

Chocobo's Forest e Gizamaluke's Grotto

24 Passe pela ponte e entre na floresta dos chocobos. Fale com o garoto que vai sair correndo e siga-o. No mapa, siga em direção à Gizamaluke's Grotto. Ao entrar, siga pela primeira à direita e pegue o sino com um cara caído. Volte e use o sino na porta.

25 Enfrente os inimigos e suba as escadas. Quando encontrar um Moogle em dificuldade, ajude-o. Dentro da cúpula, há um baú com outro sino. Use-o na porta da direita. Lá dentro há mais personagens para você conversar. Salve o jogo e quando estiver saindo, você ganha mais um sino. Ainda nesta sala, você pode subir pelos arbustos.

Ao entrar na floresta dos chocobos, marque bem a localização da entrada. Você vai precisar voltar aqui

Na floresta, no alto, desafie um dragão gigante. Ele é meio difícil de vencer, mas oferece 8.000 pontos de experiência. Você pode voltar mais tarde para enfrentá-lo. Certifique-se de que todos estão bem de saúde. Volte à sala anterior e o use o sino na porta da esquerda.

26 Agora a batalha é complicada. Abuse das magias e principalmente das poções para recuperar a energia. Acabando a briga, o controle passa para Steiner.

South Gate

27 Fale com todos para conseguir usar a passagem norte da cidade. Na trouxa que Steiner está carregando, Garnet está escondida. O controle volta novamente para Zidane.

28 No mapa, aproveite para avançar até o nível 20. Assim você estará pronto para entrar no templo coberto pela chuva. Dentro há muitos magos para atrapalhar a sua vida. Elimine todos para ganhar um sino, que você deve usar para abrir a porta. Siga pela escada da direita. Ignore a grande porta por enquanto e siga em frente. O chão vai desabar, formando uma plataforma no nível inferior. Volte até a sala onde você viu os dois palhaços e siga pelo caminho da esquerda. Suba e passe pela plataforma que se formou.

29 No quarto, fale com o bicho caído ao lado da cama e pegue outro sino. Volte para a porta que foi ignorada e use o item para abri-la. Fale com todos e, na tela com a fonte, entre na porta à esquerda para pegar uma lança nova para Freya. Saia e vá à porta da direita para salvar o jogo. Aproveite para comprar novos itens. Suba a escada no centro da tela anterior quando estiver pronto para a briga.

30 Aqui você vai conhecer Beatrice, que está ajudando a rainha gorda a procurar as pedras que prometem reviver os Summons. Uma dura batalha vai começar. Tome muito cuidado com os ataques de Beatrice, pois eles são arrasadores. Use sempre itens e magias para renovar sua energia. Use o novo poder de Freya e também os de Vivi. Zidane deve apenas golpear. Não importa o que você faça, o seu destino já está selado. Beatrice vai usar uma magia e todos vão ser reduzidos a um HP. Agora não há nada a fazer a não ser acompanhar a linda animação que retrata sua derrota.

Na batalha contra Beatrice, a coisa vai ficar feia. Todo seu grupo vai ser praticamente reduzido a pó

Disco 2

Summit Station

31 Controlando Steiner e Garnet, você encontra alguns amigos de Zidane. Fale com eles e entre no trem. Depois de algum tempo o trem vai parar. Saia e parta para a briga.

Vivi Ornitier

Amnésia não é privilégio só de Zidane. Vivi também sofre com o mesmo problema. Membro da raça dos magos negros, ele tenta descobrir por que é o único dos Black Mage que não está sob o domínio da rainha tirana de Alexandria. Magia é com ele mesmo. O baixinho pode usar qualquer tipo de mágica com os elementos fundamentais da natureza: terra, água, ar e fogo.

32 Quando chegar a Dali, siga o caminho da direita e passe pela ponte levadiça. No mapa, desça até encontrar a cidade de Treno.

Dark City – Trenó

33 Com Steiner, você deve procurar a rainha Stella. Depois de falar com ela, saia e procure Garnet, que vai estar no leilão. Ela vai procurar Marcos, que está no bar. Ele vai lhe apresentar um cara chamado Baku. Após a animação, siga para a torre ao norte da cidade.

34 Garnet reencontra seu velho tutor, o Doutor Tot. Ele se lembra da infância da garota. Logo em seguida, o Dr. abre um alçapão, por onde você deve entrar. Pegue o caminho da esquerda e acione uma alavanca. Volte, pegue o caminho da direita e puxe a corda. Um inseto vai aparecer. Acione o interruptor do outro lado e entre no estranho meio de transporte.

35 No meio do trajeto, o transporte vai parar. É hora de descer e enfrentar a cobra gigante. A batalha é fácil e, ao final, todo o grupo vai chegar ao castelo de Alexandria. Todos caem na armadilha dos palhaços.

Cleyra's Trunk

36 De volta ao mapa, vá ao redemoinho que apareceu. Entre para chegar a Cleyra's Trunk, uma região de fortes ventos. Sempre subindo, vá ativando os interruptores que você encontra no caminho até chegar ao topo da árvore e também na aldeia de Cleya.

Cleyra Settlement

37 Depois do tour obrigatório, saia conversando com todos e comprando itens. Aproveite e entre na hospedaria para salvar o jogo. Assim que um soldado entrar correndo pedindo socorro, volte à entrada da aldeia e entre à direita. Zidane vai enfrentar um novo chefe. Assim que derrotá-lo, você vai assumir o controle de Freya, que participará de um evento ridículo.

38 Desça até a entrada da aldeia e encontre Zidane e Vivi, depois saia da cidade e faça o caminho de volta. Vários soldados vão tentar capturá-lo, até que uma pessoa aparece e pede ajuda. Você precisa voltar à Cleyra e tentar salvar os amigos de Freya .

39 Beatrice reaparece para uma nova briga. Mais uma vez, mantenha a tática de abusar dos feitiços e também das poções. Infelizmente você vai tomar outra surra e ficar com seus personagens reduzidos a um HP novamente. Outra animação mostra o poder Odin, que é invocado e acaba com a Aldeia de Cleyra. Felizmente, Zidane e sua turma conseguem escapar, mas a tristeza toma conta de Freya. No navio, vocês se escondem e chegam a Alexandria.

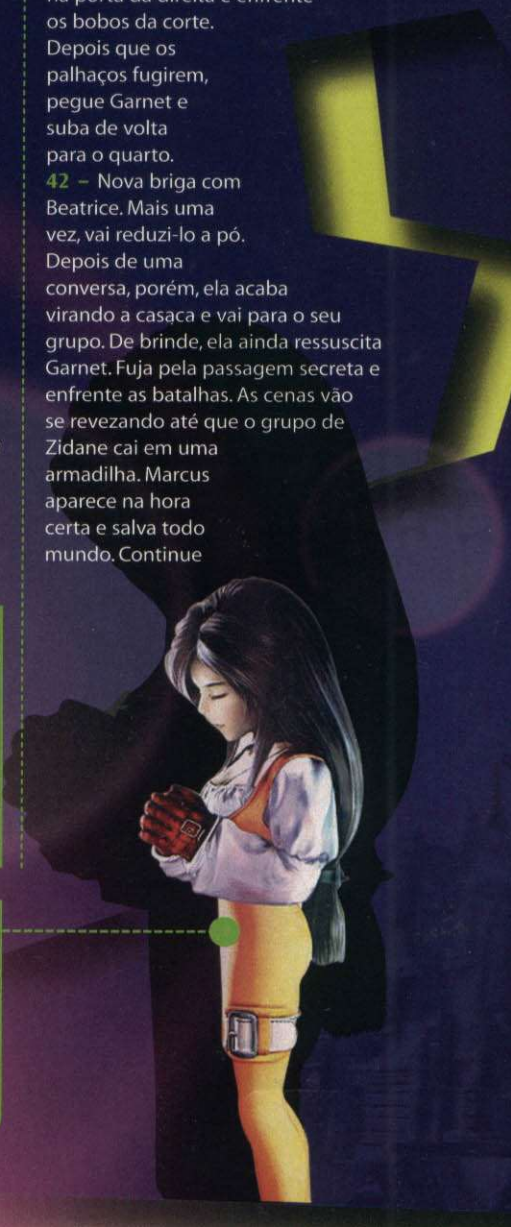
Alexandria

40 Steiner e Marcus estão presos em uma gaiola. Movimente-a da esquerda para a direita até que ela se quebre, depois corra, suba a escada e encontre Zidane. Marcus se separa do grupo. Você vai ter exatos 30 minutos para encontrar Garnet.

Segundos após Zidane e sua turma escaparem, a magia Odin é invocada e acaba com a aldeia inteira

41 O grupo de Zidane está de volta ao castelo do começo do jogo. Vá ao quarto de Garnet. Um interruptor ao lado da lareira abre uma passagem secreta. Entre por ela e desça as escadarias. Lá embaixo, entre na porta da direita e enfrente os bobos da corte. Depois que os palhaços fugirem, pegue Garnet e suba de volta para o quarto.

42 – Nova briga com Beatrice. Mais uma vez, vai reduzi-lo a pó. Depois de uma conversa, porém, ela acaba virando a casaca e vai para o seu grupo. De brinde, ela ainda ressuscita Garnet. Fuja pela passagem secreta e enfrente as batalhas. As cenas vão se revezando até que o grupo de Zidane cai em uma armadilha. Marcus aparece na hora certa e salva todo mundo. Continue



Garnet Til

Herdeira natural do trono de Alexandria. A bela Garnet não parece estar muito contente com o seu promissor destino. Assim quando Zidane se sua trupe invadem o castelo ela vê sua chance de fugir deste lugar. Isso assusta Zidane que pretendia raptá-la. A princesa é uma maga branca e pode soltar magias de cura e invocar poderosos summons. Por isso abuse das suas habilidades nas batalhas.

em frente até a hora de embarcar no inseto.

43 Como nesse jogo é impossível fazer uma viagem em paz, seu grupo vai ter de descer e enfrentar a cobra gigante, que desta vez está muito mais difícil de derrotar. Só a ataque quando ela estiver esticada, caso contrário seu ataque perde a eficiência. Após a vitória, vocês escapam de Alexandria.

Pinnacle Rocks

44 Você vai encontrar Ramuh, mas para que ele fale com você, é preciso encontrá-lo cinco vezes. Ao vencer a resistência do cara, responda à primeira alternativa e veja a animação de um Summon destruindo Lindbulm.

45 Em Lindbulm, fale com Cid. Ele vai levar todos ao rei. Após a conversa, fale com o menino. Você estará no castelo.

46 Desça pelo elevador e encontre Vivi. A seguir, saia para o mapa e siga para o pântano

na entrada de Lindbulm. Agora o grupo está na terra dos Moogles. Fale com um deles assim que entrar e siga para o norte, passando pela ponte até chegar à cabana. Converse com o chefe da aldeia e volte.

47 Pegue o sapo próximo à ponte e o dê ao Quina. Ele entra para o seu grupo. Volte para falar mais uma vez com o chefe da aldeia, e Quina vai levá-los à saída leste. Siga rumo à caverna no pântano.

Fossil Roo

48 Quando entrar, um robô vai persegui-lo. Corra, pois enfrentá-lo agora é uma batalha inútil. Tome cuidado com os pêndulos.

Chegando ao final, você enfrenta Lani, a guerreira que foi contratada para acabar com o seu grupo. Ataque com todos, menos Garnet, que deve ficar apenas curando todos. Ela vai fugir antes que você a elimine.

49 Na próxima sala, pegue uma flor. Ela serve para chamar o inseto móvel. Chame-o para que ele o leve para a outra sala. Fale com o homem que está aí e siga pelo caminho no alto. Pegue o Gargant e acione o interruptor. Volte pelo Gargant e acione o novo interruptor. Volte à sala com o homem e saia por cima, ignorando o interruptor. Passe pelo caminho à direita e suba no Gargant novamente.

50 Nesta nova sala, suba e acione o interruptor da esquerda. Caia na água e siga pelo caminho da direita. Pegue o Gargant e saia da gruta. Dê a volta no mapa e passe pela ponte.

Conde Petie

51 Com o grupo separado, faça o papel de relações públicas e fale com todo mundo. Assista a algumas animações e encontre Vivi. Um pouco mais à frente você encontra um mago negro, mas ele fica com medo e foge. Saia mais uma vez para o mapa. Desça em direção à floresta. Lá dentro, você vai encontrar um bosque.

52 Siga pelos caminhos com árvores. Em cima delas há corujas. Toda vez que você acerta o caminho, uma ave sairá voando. A solução é virar à direita nas três primeiras bifurcações, depois à esquerda. O mago negro deve reaparecer. Siga-o e ele vai abrir um portal para a sua aldeia. Você, claro, vai junto.

Black Mage Village

53 Como já é de costume quando chegam a um novo lugar, todo mundo se separa. Se quiser, compre itens. Vá à hospedaria, salve o jogo e saia à procura de Garnet e Vivi. Volte à hospedaria e assista ao evento.

54 Retorne à Conde Petie e fale com o anão ao lado da hospedaria. Uma longa animação vai rolar. Siga para a barraca de itens. Zidane vê uma garotinha correndo. Siga a mocinha e encontre a entrada para a Mountain Path.

Mountain Path

55 Após conhecer a garotinha, que se chama Eiko, ela vai se juntar ao seu grupo. Siga pela

Para chegar à vila dos magos negros, é necessário seguir um morador local e entrar no portal mágico

direita pelas montanhas e saia pelo canto direito. Após o longo caminho, assista a outra animação e siga em frente. Você encontrará um inimigo gigantesco. Enfrente-o. Quando terminar o serviço, saia pela direita rumo ao mapa.

Madain Sari

56 Mog gosta de Eiko e a segue por todos os lugares. Encontre Garnet na entrada de Madain e corra pela escada do lado leste. Na região dos círculos, você verá Quina.

57 Siga para a fonte e encontre o grupo. Acompanhe a conversa na hora do jantar. Todos falam sobre a força da Lifa. Após o jantar, Eiko pede a sua ajuda. Volte e fale com Garnet e depois torne a falar com Eiko. Todos resolvem ir até a árvore Lifa. Volte à Mountain Path e pegue o caminho da esquerda para a outra parte do mapa. Aproveite para avançar pelo menos até o nível 30. A seguir, siga rumo à árvore Lifa.

Adelbert Steiner

Adelbert é um dos mais leais e famosos guerreiros de Alexandria. Por isso, é ele quem ocupa o cobiçado cargo de líder do regimento Pluto, um grupo militar masculino do exército de defesa do reino de Alexandria. Ele acaba entrando para o grupo de Zidane, visando proteger Garnet e levá-la de volta em segurança para o castelo de sua mãe. Por conta disso, Steiner acaba amigo de Zidane.

Lifa Tree

58 A entrada está bloqueada. Fale com Eiko e ela dá um jeito nisso. Siga em frente escalando as raízes da árvore. Após uma animação, Eiko novamente abre a passagem. No final, você vai ter que enfrentar a alma da árvore. Quando terminar volte a região dos círculos Madain Sari.

Madain Sari

59 Uma briga só entre Amarant e Zidane. Para conseguir vencê-lo o segredo é não usar poderes, somente ataques normais. Após terminar ele foge. Vá para o quarto de Eiko, próximo ao local onde aconteceu o jantar.
60 No barco, Zidane ouve Garnet cantando. Saia deste local e vá encontrar Amarant. O cara também vai entrar para o seu grupo. Volte para a árvore Lifa.

Lifa Tree

61 Você vai encontrar Kujah. Siga-a e acompanhe a animação. A seguir, saia da árvore e assista a outra animação incrível envolvendo o Summon Bahamut.

É na árvore Lifa que vão rolar as batalhas mais difíceis do jogo, por isso, prepare-se para o pior

Disco 3

Alexandria

62 Enquanto Garnet é a nova imperadora de Alexandria, Zidane toma todas no boteco da cidade. No comando de Vivi, siga em frente até encontrar Marcus. Fale com ele e desça as escadas.
63 Agora você está controlando Eiko. Vá à sala com duas escadas. A garota vai tropeçar e ficar pendurada. De volta ao controle do pinguço Zidane, siga a embarcação. Uma animação vai mostrar que Freya e Amarant não estão se dando muito bem. Embarque para o castelo. Lá uma outra animação mostra que Zidane está completamente envolvido pela beleza de Garnet.

Treno

64 Siga para o local onde está se realizando um leilão e arremate alguns itens. A seguir, saia e fale com Stella. Siga para a casa de jogo e compre ingressos. Após algumas vitórias, o imperador de Lindbulm vai aparecer e conversar.

Alexandria

65 Kujah está de volta em busca de vingança. A destruição é enorme. Controlando Steiner e Beatrice, elimine os guardiões de Kujah.
66 Com Garnet, suba a torre e veja que outra torre aparece. Suba até lá e assista a outra destruição em massa.

Lindbulm

67 Encontre Garnet e, após a conversa, encontre CID. Volte para o quarto e fale novamente com Garnet. Mais uma animação rola, depois você aparece novamente falando com CID, que pede três itens que estão na cidade. As localizações são:
1 – Com a mulher perto da escada em reforma;
2 – Com os amigos de Zidane que estão ajudando na reconstrução.
3 – Na casa do pintor, examine o balde, depois pegue o item no chão, perto da escada.
68 Volte e entregue os itens para CID. Tudo vai dar errado e ele vai virar um sapo. Usando o elevador, desça à área dos veículos. Pegue o carro da esquerda e vá para a Chocobo Florest.

Chocobo Florest

69 Fale com o Moogle e pegue o item que chama os Chocobos, depois volte ao local dos carros e pegue o veículo da direita. Hora de navegar e seguir para a Black Mage Village.

Black Mage Village

70 A aldeia está deserta. Encontre Vivi no espantalho ao oeste da cidade. Do outro lado, você assiste ao nascimento de um Chocobo. Saia e pegue o navio novamente. Siga agora para o Desert Palace.

Freya Crescent

Freya é um velho amigo de Zidane. Membro do poderoso grupo de cavaleiros do dragão, ele tem caráter completamente oposto ao de seu amigo. Honrado e nobre, ele usa como arma sua poderosa lança dos cavaleiros. Seu ataque é muito bom, pois ele usa um supersalto e fica fora do alcance dos oponentes. Abuse deste golpe, pois, apesar de lento, ele é muito poderoso e fundamental para a vitória.

A visita à floresta dos chocobos fica muito mais agradável quando você tem o item para chamá-los

Desert Palace

71 Entre nos redemoinhos. Um dos quatro o levará a um calabouço. Quando você acordar, vão levá-lo para falar com Kujah. Ela vai chantageá-lo, obrigando-o a fazer um favor para ela em troca da vida de seus companheiros. Escolha três deles para acompanhá-lo, entre no navio de Kujah e siga para o Forgotten Continent.

The Forgotten Continent

72 Procure pelas pegadas de um chocobo para chamá-lo. Monte nele e siga para o castelo ao Sul.

Oeilvert

73 Nas escadas, escolha o caminho bem à sua frente. Pegue os itens e ative as alavancas, depois saia e pegue o caminho da esquerda, onde há uma porta azul lacrada. Desça as escadas e encontre os quatro projéteis. Alguns hologramas vão aparecer. Siga pela porta ao fundo, depois continue pela escada ao centro.

74 Verifique a Orbe e assista a uma animação. Volte. A porta azul vai estar aberta.

Lá dentro, fale com as estátuas; volte para o corredor e siga para a direita para encontrar outros hologramas.

75 Continue caminhando para a direita até achar o elevador. Desça e enfrente o chefe. O ideal é que você chegue aqui pelo menos no nível 40. Para vencer, não utilize nenhuma magia durante a batalha e eleja um dos personagens para ficar curando o resto da turma com poções. Depois disso, você assume o controle de Cid.

Lindblum

76 Com Cid, enfrente um minigame na sala com a gaiola do monstro. Sempre que o monstro estiver de costas, aperte o botão ●. Você tem apenas cinco minutos para fazer toda a seqüência e pegar a chave.

77 Nas balanças, examine as garrafas uma por uma. Quando a opção de colocar o peso nas balanças finalmente aparecer, escolha a terceira opção e o grupo aprisionado será libertado.

Desert Empress

78 Agora seu objetivo é escapar deste lugar. Acenda todas as velas durante o caminho para que as estátuas liberem as passagens. Na biblioteca, acenda as velas e atravesse a passagem secreta. O grupo ouve a voz de Moogle. Siga para a sala à direita da biblioteca para salvar o jogo.

79 No local com várias gárgulas, acenda as velas. A sombra de cada uma delas deve ficar em direção à escada. Suba pela escadaria que surgiu. Há mais um chefe, mas desta vez o combate é bem fácil. Acenda o último candelabro e examine a plataforma brilhante.

80 De volta ao controle do grupo de Zidane, pegue o teletransporte e volte para o esconderijo de Kujah. Volte para a nave e siga em frente para acionar as alavancas e descer as escadas até o rochedo.

Mount Gulug

81 Fale com o guardião no templo e siga até a entrada do vulcão. Ande até chegar ao poço. Desça pela corda até a ala inferior, então verifique o ponto de exclamação. Assim você acha a alavanca.

82 Desça pela corda três vezes para que o balde alcance o fundo do poço. Um enorme dragão vai aparecer para mais uma batalha.

Depois disso, outra animação vai mostrar que Eiko está nas últimas, mas um Moogle a salva enviando um enorme Summon para ajudá-lo. Kujah assiste a tudo e envia um poder que une os dois em um enorme monstro. É hora de lutar. Use ataques combinados para acabar com ele mais rapidamente.

Outros Companheiros

Novos amigos aparecem para ajudar nessa batalha. Entre eles estão Aramant, Eiko, Quina. Eles são fundamentais para o seu destino em Final Fantasy IX, mas alguns só aparecem depois da metade do jogo. Por isso, não ignore nem seus inimigos aparentes. Depois de uma antipatia inicial, seu pior inimigo pode se tornar um poderoso aliado contra a tirania de Kujah.

Aproveite a vista. O poderoso navio de Cid oferece um dos visuais mais bacanas de toda a aventura

Lindblum

83 Fale com Cid e assista à cena com a Beatrice. Garnet volta ao tamanho normal e o grupo finalmente entra no navio de Cid.

Ipsen's Castle

84 Volte ao continente esquecido e desça até a nave que está no castelo, no meio de um buraco. Entre e siga até o topo usando o elevador. Lá em cima você encontra Amarant. Pegue os medalions, desça e enfrente o monstro gigante em uma batalha duríssima.

85 Agora desça pelo mastro e encontre Amarant, depois saia do castelo. Sua missão é usar a nave para encontrar os quatro fenômenos naturais que estão acontecendo no planeta. O primeiro é o redemoinho, no oceano que banha o continente esquecido, o segundo é o vulcão ativo de Gulg Volcano, no continente Sealed, o terceiro é o turbilhão de vento, acessível pela falha sísmica no sul do continente esquecido e o quarto é o terremoto, no triângulo de rochas, no continente Other. Cada dupla vai enfrentar um guardião dos elementos.

86 Agora é hora de acumular muitos itens, equipamentos e experiência para enfrentar os momentos finais do jogo. Completada a tarefa, siga rumo à Terra.

Terra

87 Você vai reencontrar Garland e ficará sabendo que Kujah é uma feiticeira revoltada com a própria raça. Siga a garota loira até a cidade de Brandal.

Brandal

88 Após o CG em que Garnet desmaia, siga para a hospedaria. Nessa cidade estão os melhores equipamentos, por isso, não saia sem comprá-los. Fale com a garota que passa pela parte inferior da loja de cristal. O comando passa para Eiko. Encontre seu grupo e fale com a garota novamente. Vá para o portão. No comando de Zidane, fale com Garland e siga-o.

Pandemonio

89 Continue no encalço de Garland, evitando as batalhas. Quando Garnet se juntar a você, volte e fale com os seus amigos. Siga para a direita até a saída. No campo das luzes, acione o interruptor e saia antes que o tempo acabe. Fuja das fumaças para evitar as batalhas.

90 Na sala com a gaiola, escolha a quarta opção e siga em frente até achar Garland novamente. Para enfrentá-lo, use seus poderes mais fortes, pois o páreo é duro. Quando você o derrotar, Kujah vai matar o inimigo sem dó.

91 Agora é hora de enfrentar Kujah. Deixe Garnet carregando a energia de todos e use seus melhores poderes para matá-la. No fim da luta rola um grande CG e você volta ao mapa.

Disco 4

Temple of Fiends

92 Entre no navio e siga para a árvore Lifa. Faça todo o caminho e, no alto, entre no portal que leva ao Temple of Fiends. Alguns subchefes vão testar sua capacidade de fogo, até que Kujah em pessoa vai aparecer. Prepare-se para enfrentar um monstro Doomgaze. Os ataques do bicho são poderosos e matam na primeira, por isso, cuidado. Use sempre a magia Phoenix para ressuscitar os membros do seu grupo. Assim que eliminar o cara, siga em frente.

93 O primeiro confronto com Kujah não tem nada demais, e em pouco tempo ela é derrotada. Porém, ela se transforma e assume a forma Eternal Darkness. Use summons, magias, poções, enfim, tudo que tiver em mãos, e tome cuidado especial com a magia que Eternal solta, pois ela reúne diversos planetas e causa todos os tipos de danos possíveis. Use as poções para recuperar todos e depois curta uma animação digna de quem foi capaz de sobreviver a todas estas lutas.

Kujah se transforma e assume a forma Eternal Darkness. É a última batalha antes do merecido final

Final do Jogo

Depois desta longa jornada, é hora de curtir o que a Square sabe fazer de melhor. Uma espetacular animação em CG mostra o final feliz de cada um dos membros da turma de Zidane. E como não poderia deixar de ser, no final perfeito do game, o mocinho fica com a mocinha.

NÃO É SÓ VOCÊ QUE NÃO CONSEGUE VIVER SEM COMPUTADOR, VÍRUS TAMBÉM. UOL ANTIVÍRUS. SEU COMPUTADOR PROTEGIDO 24 HORAS CONTRA QUALQUER VÍRUS.

UOL Antivírus.

Mais uma novidade do UOL.

Powered by McAfee

A partir de R$ 7,90* mensais.

E O PRIMEIRO MÊS É GRÁTIS.

www.uol.com.br/seguranca

LIGUE: 0800 703 1000

UOL

O MELHOR CONTEÚDO

*Preço válido para assinantes titulares de planos de Acesso e Conteúdo UOL.

LODUCCA22

por Julio Wecchi (texto) e Nelson Alves Jr. (fotos)

PowerMouse

O teste do mouse "especial" para o PS2 revelou o óbvio. Vale mais a pena comprar um mouse USB de PC

Provavelmente você é um dos milhares de gamemaníacos que nunca viram um mouse plugado no PS2. Isto é perfeitamente normal, pois a própria Sony não divulgou muito o seu acessório fora do Japão e é muito difícil achá-lo em lojas virtuais. Pensando em matar a fome dos gamemaníacos do Ocidente, a britânica Datel, a mesma que fabrica o Action Replay, lançou um mouse especialmente produzido para o PS2. Batizado de PowerMouse, o acessório usa a conexão USB e conta com apenas dois botões e cerca de 1 metro de fio. Na prática, é um mouse USB básico de PC.

O conector, padrão USB, é plugado em uma das duas portas na frente do PS2

Nada de especial

Para instalar o acessório, basta plugá-lo em uma das duas portas USB do console antes de carregar o game. O dispositivo é reconhecido automaticamente pelo jogo e não requer ajustes. Para testá-lo, usamos dois games: **Half-Life e Silent Scope 3.**

No primeiro game a mira ficou mais fácil de controlar. O botão esquerdo atira e o direito usa a opção extra da arma (zoom, tiro diferente, etc). Foi preciso também usar o analógico esquerdo do Dual Shock para andar com o personagem e o direcional digital para trocar de arma. Uma pena que o mouse não suporte o jogador 2 no multiplayer.

Já no segundo game, o acessório foi perfeito. O botão esquerdo, mais uma vez, atira, enquanto o direito cancela a visão telescópica, para que você olhe o cenário. Mesmo quem nunca jogou um Silent Scope vai detonar com facilidade as primeiras fases com o mouse, pois é praticamente impossível errar os inimigos iniciais. Para este estilo de game, não há forma melhor de jogar.

Half-Life

Silent Scope 3

CONTEÚDO DA EMBALAGEM
- Um Power Mouse
- Um panfleto com explicações básicas em inglês

Nem óptico o PowerMouse é. A bolinha é imprecisa e acumula poeira no mecanismo

Como o mouse é muito semelhante aos de PC, resolvemos testar alguns modelos para computador no PS2. Todos funcionaram, até o Intellimouse Explorer, um modelo óptico da Microsoft. Isto prova que, na prática, o acessório da Datel não passa de um mouse comum de PC camuflado. Por isso, você pode substituí-lo por qualquer mouse USB de PC. Talvez por isso a Sony não tenha divulgado muito o acessório. Apesar de ser facilmente encontrado em importadoras, o PowerMouse não é uma boa opção, pois com menos do que os R$ 60,00 cobrados pelo acessório você pode comprar um mouse de computador bem melhor.

Se você já tem um mouse USB de PC, experimente conectá-lo ao PS2. O resultado final é o mesmo

CARACTERÍSTICAS
- Carcaça plástica
- Dois botões básicos
- Não tem botão de rolagem
- Aproximadamente 1 metro de fio
- Sistema opto-mecânico (com bolinha)
- Base com quatro apoios de plástico
- Conexão USB
- Não é licenciado pela Sony
- Produzido na China
- Funciona no PS2 e no PC

Fabricante: Datel **Site:** us.codejunkies.com **Onde encontrar:** Metrópole Games (0xx11) 3328-6823
Preço médio: R$ 60,00 **Ponto forte:** Facilita a vida nos jogos de tiro que suportam o acessório
Ponto fraco: O preço é alto demais e o número de jogos compatíveis é ridículo

NOTA 5,5

Acessórios

Confira os últimos lançamentos de controles e saiba onde encontrá-los facilmente no Brasil

CARACTERÍSTICAS
- Cor vermelha Ferrari
- Três metros de fio
- Vibração Dual
- Compatível com os dois consoles da Sony

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrusmaster
Site: us.thrustmaster.com (EUA)
Preço médio: R$ 100,00
Onde comprar: Eletromil (0xx11) 3362-2306

SCUDERIA ANALOG GAMEPAD

Controle para os fãs da Ferrari. Ele tem tamanho e design parecidos com os do joystick da Sony, no entanto, traz direcional de oito posições e recursos de turbo e câmera lenta. O produto é oficial da escuderia italiana e traz as principais logomarcas que patrocinam a Ferrari na F1.

Direcional zoado...
Ponto fraco do controle, o direcional digital usa o problemático sistema de haste central, o que diminui a precisão durante a jogatina, principalmente nos jogos de luta e simuladores.

AIR FLO WIRELESS

Este joystick conta com um ventilador interno que refresca as mãos do gamemaniaco. O ar entra pela parte de baixo do controle e sai pelos furos superiores. A ventilação funciona em duas velocidades. Além deste recurso, o acessório não usa fios e seu adaptador wireless suporta até oito Air Flo Wireless simultaneamente.

CARACTERÍSTICAS
- Seletor do ventilador
- 10 botões básicos
- Sem fio
- Muito robusto

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Nyko
Site: www.nyko.com (EUA)
Preço médio: R$ 250,00
Onde comprar: Submarino
www.submarino.com.br

MK FATALITY KONTROLLER

Indispensável para os fanáticos por Mortal Kombat. Apesar de não contar com nenhum recurso especial, o controle tem um design diferenciado e a ilustração de um lutador aplicando o famoso Fatality.
O produto vem junto com uma revista em quadrinhos e traz ilustrações inéditas da série.

CARACTERÍSTICAS
- Três modelos diferentes
- Direcional de quatro posições
- Acompanha revista exclusiva
- Somente para PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Nubytech
Site: www.nubytech.com (EUA)
Preço médio: R$ 150,00
Onde comprar: Metrópole
(0xx11) 3328-6823

DUAL TRIGGER

Com programação e regulagem progressiva, este joystick é para quem nunca está satisfeito com a configuração de botões dos jogos. Não importa o título, você pode definir funções específicas para cada botão ou calibrar a sensibilidade dos comandos superiores. Ideal para simuladores, jogos de ação e de pancadaria.

CARACTERÍSTICAS
- Direcional de oito posições
- Compatível com PS2 e PC
- Botões programáveis
- Tamanho robusto

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrusmaster
Site: us.thrustmaster.com (EUA)
Preço médio: R$ 120,00
Onde comprar: GameOne
(0xx19) 3236-6059

por Julio Wecchi

Confira as trapaças e segredos para os jogos mais quentes do PS1, PS2 e PSP

A

PS2

APE ESCAPE 3

(versão japonesa)

TRUQUES DA MACACADA

Durante o game, pressione os botões L1 + L2 + R1 + R2 + START para ativar a tela de passwords. Em seguida, entre com as senhas abaixo e confira os resultados:

– Personagens extras

Gageru Ape: rusarukeka
Kuro Sennin Ape: kuroihoumonsha
Mesaru Gear Solid: yumenokyouen
Pigaru Ape: futarimenootoko
SAL-1000 Ape: rusagu-boisa

– Outros truques

Vídeo 28 e dois arquivos no Mesaru Gear Cast: futarinosune-ku
Modo Survival: sabaibaru

B

PS2

■ Burnout 3

BURNOUT 3

SEGREDOS DA GARAGEM

– Compact Series

Compact Type 1: liberado no início da corrida de compactos
Compact Type 2: disponível no começo da série de compactos
Compact Type 3: liberado no início da série de compactos
Tuned Compact: ganhe ouro no torneio Downtown Race 1
Modified Compact: ganhe ouro na Waterfront Face-off
Custom Compact: acumule 10.000 Burnout Points
Assassin Compact: faça 15 takedowns
Compact Prototype: ganhe ouro em Lakeside Getaway Face-off 1
Compact Dx: ganhe quatro medalhas de ouro
Dominator Compact: ganhe ouro em Kings of the Road Face-off

– Muscle Series

Muscle Type 1: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix
Muscle Type 2: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix
Muscle Type 3: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix
Tuned Muscle: ganhe ouro em Kings of the Road Race
Modified Muscle: ganhe ouro em Mountain Parkway Face-off 1
Custom Muscle: acumule 25.000 Burnout Points
Assassin Muscle: consiga 30 takedowns
Muscle Prototype: ganhe ouro em Mountain Pakway Face-off 2
Muscle Dx: ganhe 10 medalhas de ouro
Dominator Muscle: ganhe ouro em Lakeside Getaway Face-off 2

– Coupe Series

Coupe Type 1: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix
Coupe Type 2: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix
Coupe Type 3: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix
Tuned Coupe: ganhe ouro em Vineyard Face-off
Modified Coupe: ganhe ouro em Alpine Race
Custom Coupe: acumule 50.000 Burnout Points
Assassin Coupe: faça 60 takedowns
Coupe Prototype: ganhe ouro em Continental Run Face-off 1
Coupe Dx: ganhe 18 medalhas de ouro
Dominator Coupe: ganhe ouro em Frozen Peak Face-off 1

– Sports Series

Sports Type 1: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Sports Type 2: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Sports Type 3: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Tuned Sports: ganhe ouro em Continental Run Race 2
Modified Sports: ganhe ouro em Continental Run Face-off 2
Custom Sports: acumule 100.000 Burnout Points
Assassin Sports: faça 100 takedowns
Sports Prototype: ganhe ouro em Frozen Peak Face-off 2
Sports Dx: ganhe 25 medalhas de ouro
Dominator Sports: ganhe ouro em Alpine Face-off

Super Series

Super Type 1: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Super Type 2: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Super Type 3: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Tuned Super: ganhe ouro em Island Paradise Face-off
Modified Super: ganhe ouro em Golden City Face-off
Custom Super: acumule 200.000 Burnout Points
Assassin Super: faça 150 takedowns
Super Prototype: ganhe ouro em Gold Medal GP
Super Dx: ganhe 32 medalhas de ouro
Dominator Super: ganhe ouro em Dockside Face-off

– Special Series

Oval Racer Special: detone todas as Signature Takedown
Custom Coupe Ultimate: ganhe ouro em todos os eventos Crash
Euro-Circuit Racer: ganhe todos os troféus do Takedown
Classic Hotrod: ganhe todos os Special Event Postcards
Us Circuit Racer: ganhe ouro no Super GP
World Circuit Racer: ganhe ouro em todos os Race Events

– Heavyweights

Heavy Pick-Up: acumule 1 milhão nos eventos Crash
4wd Racer: acumule 2 milhões nos eventos Crash
Suv Deluxe: acumule 5 milhões nos eventos Crash
4wd Heavy Duty: acumule 10 milhões nos eventos Crash
B-Team Van: acumule 15 milhões nos eventos Crash
Delivery Truck: acumule 20 milhões nos eventos Crash
Tractor Cab: acumule 30 milhões nos eventos Crash
Longnose Cab: acumule 50 milhões nos eventos Crash
City Bus: acumule 70 milhões nos eventos Crash
Trash Truck: acumule 90 milhões nos eventos Crash
Fire Truck: ganhe todas as Crash Headlines

C

PSP

■ Coded Arms

CODED ARMS

– Armas secretas

Veja como conseguir cada uma das armas secretas que os chefões liberam ao longo da aventura.

Copperhead: detone Sector 2 Ruins Boss (Mantis)
Inferno: acabe com Sector 2 Base Boss (Colossus)
Judgement: destrua Sector 2 City Boss (Enforcer)
Onslaught: finalize o chefão do modo Infinity, no level 10
Vulcan: vença o chefão do modo Infinity, no level 20
Neutron Gun: detone o chefão do modo Infinity, no level 30
Trident: acabe com o chefão do modo Infinity, no level 60

F

PS2

FANTASTIC 4

- Códigos do quarteto

Pressione os comandos rapidamente no menu principal:

Fase The Barge e vídeo com Stan Lee: ■, ●, ■, ↓, ↓, ●, ↑

Fase Hell: →, →, ■, ●, ←, ↑, ↓

■ Fantastic 4

PS2

FORMULA ONE 2005

– Acelerando na raça

Saiba como liberar as quatro máquinas secretas do game:
Lotus 25: consiga prata em todos os tempos do modo Timed Test Session.
Lotus 79: vença uma corrida em qualquer modo, exceto o online.
Williams FW08: consiga bronze em todos os tempos do modo Timed Test Session.
Williams FW11: detone o Drivers Championship, no modo Career.

I

PS2

IN THE GROOVE

– Músicas, pistas e opções personalizáveis

Veja quantas músicas vocês precisa jogar para liberar os respectivos recursos extras do game:
10: Disconnected (Hyper Mix)
20: Bounce (Marathon Course)
30: Tell / **40:** Bumpy
50: Anubis
60: Outer World (Marathon Course)
70: Bubble Dancer / **80:** Beat
90: Disconnected (Mobius Mix)
100: Liquid Moon
110: Don't Promise (Me Happiness Comes Mix)
120: Funk Factory
130: DJ Party / **140:** Tribal Style
150: Infection
160: The Legend (Marathon Course)
170: Pandemonium
180: Incognito / **190:** Xuxa
200: Wake Up

J

PS2

JUICED

Todos os carros no modo Arcade: na opção Extras, entre com a senha PINT.

K

PS2

KNIGHT RIDER

– Códigos parra o modo Campaign:
Seleção de fases: ROAM01
SPM em todas as fases: POWER01
Seleção de fases desligada: ROAM00
Desligar SPM em todas as fases: POWER00

M

PSP

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

– Truques da madrugada

No menu de opções, vá para a opção cheat codes e entre com os passwords a seguir para liberar itens extras e opções secretas do game:
Veículo cromado: haveyouseenthisboy
Cabeça de caveira: getheadn
Homem da neve: getheadm
Todas as cidades no Arcade: crosscountry
Agro: dfens / **Zone:** allin
Cidades Atlanta e Detroit: roadtrip
Sem danos no seu veículo: ontheroad
Smile amarelo: getheadj

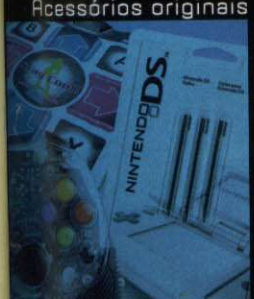
OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas

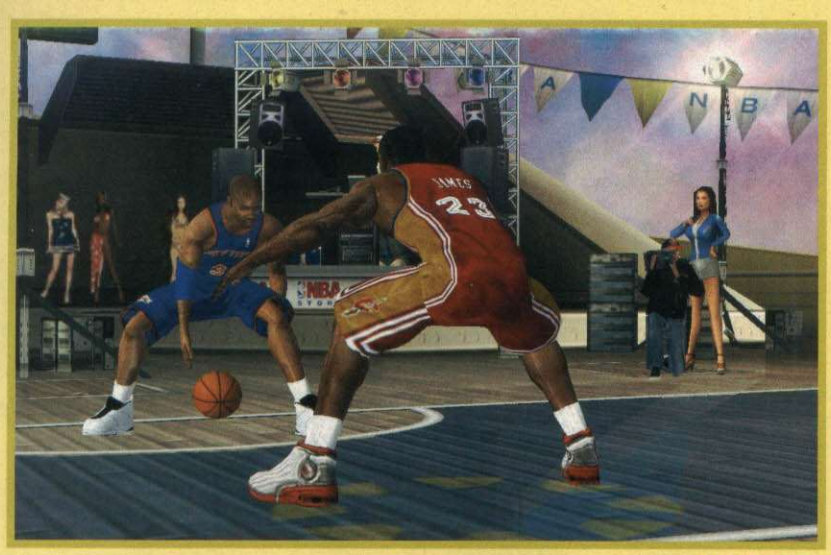
Acessórios originais



Representante oficial da marca NP-Newport

Ligue agora

www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br



NBA Ballers

N

PS2

NBA BALLERS

SEGREDOS DA CESTA

Use os passwords abaixo e divirta-se:

Atletas secretos: nba ballers true playa

– Jogadores secretos

Darryl Dawkins: rim wrecker
Dikembe Mutumbo: in the paint
Alonzo Mourning: zo
Amare Stoudamire: rising sun
Baron Davis: Stylin & Profilin
Bill Russell: celtics dynasty
Bill Walton: towers of power
Chris Webber: 24 seconds
Clyde Drexler; clyde the glide
Dominique Wilkins: dunk fest
Elton Brand: rebound
George Gervin: the ice man cometh
Jalen Rose: bring it
Jason Kidd: pass the rock
Jason Williams: give and go
John Stockton: court vision
Julius Erving: one on one
Karl Malone: special delivery
Kevin McHale: holla back
Larry Bird: hoosier
Latrell Sprewell: spree
Lebron James: king james
Magic Johnson: laker legends
Manu Ginobili: manu
Michael Finley: student of the game
Nene Hilario: rags to riches
Pete Maravich: pistol pete
Rashard Lewis: fast forward
Rasheed Wallace: bring down the house
Ray Allen: all star
Richard Hamilton: rip
Scottie Pippen: playmaker
Stephon Marbury: platinum playa
Steve Francis: ankle breaker
Steve Nash: hair canada
Tim Duncan: make it take it
Tracy McGrady: living like a baller
Wally Szczerbiak: world
Walt Frazier: Penetrate and Perpetrate
Willis Reed: hall of fame
Wilt Chamberlain: wilt the stilt
Yao Ming: center of attention

– Jogadores com roupas alternativas

Ben Wallace: radio controlled cars
Kevin Garnett: boss hoss
Shaq: diesel rules the paint
Tony Parkers: run and shoot

– Vídeos extras

Vídeo 1: juice house
Vídeo 2: nba showtime
Vídeo 3: nba Ballers Rules
Vídeo 4: hatchet man
Vídeo 5: slam it

R

PS2

ROBOTECH: INVASION

- Códigos robóticos

Escolha a opção Extra, do menu Options, e entre com as senhas abaixo:

Tiro destruidor: DUSTYAYRES
Todas as fases: RECLAMATION
Invencibilidade: SUPERCYC
Visual do Lancer (no multiplayer): YLLWFLLW
Visual do Rand (no multiplayer): KIDGLOVES
Visual do Rook (no multiplayer): BLUEANGLS
Visual do Scott (no multiplayer): LTNTCMDR
Munição ilimitada: TRGRHPY

Robotech: Invasion

S

PS2

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

– Segredos do oceano

Veja a porcentagem que você precisa ter no Battle Collection para liberar cada um dos segredos do game:

15% (45/300): roupas extras (2P)
25% (75/300): modo Universe
40% (120/300): roupas extras (3P)
55% (165/300): opção Music Test
65% (195/300): modo Fourth Dimension
80% (240/300): roupas extras (4P)
95% (285/300): modo Full Active

Star Ocean: Till The End Of Time

T

PS1

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

– Truques secretos

Para usar os truques secretos abaixo, você deve fazer com que Lara fique olhando diretamente para o Norte. Oriente-se usando a bússola que está no seu inventário. Para conseguir isso, Lara precisa se pendurar ou escalar qualquer objeto virado para o norte (rocha ou parede, por exemplo), pois assim o próprio jogo faz o ajuste automático de Lara para esta direção. A seta da bússola deve ficar transparente ou a dica não funcionará.

Todas as armas: selecione o Small Medipack e pressione L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e ▲

Pular para a próxima fase: selecione o Load e aperte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e ▲

Itens ilimitados: selecione o Small Medipack e pressione L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e ▲. Todos os itens, como chaves e Medipacks da fase, ficarão disponíveis.

PS1

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

– Libere os prêmios

Complete o Pro Challenges para liberar segredos no Modo Cheat. Para cada finalização, um prêmio diferente será habilitado. Confira cada um deles:

1 – Modo Sim / **2** – Gravidade lunar
3 – Truques em câmera lenta

NOVO

THUNDER

COMPATÍVEL COM TODOS OS PS2 USA V9-V10

O DESBLOQUEIO DEFINITIVO PARA SEU PS2

- ÚNICO COMPATÍVEL COM FILMES EM DVD PROTEGIDOS REGIÃO 4 BRASIL.
- DESBLOQUEIA TODAS AS REGIÕES PARA DVD DE FILME.
- SEM NECESSIDADE DE BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM DVD9 (SEM FALHAS).
- REPRODUÇÃO DE DVD - CD - ORIGINAIS E IMPORTADOS PS2/PSONE E FILMES.
- BOOT PELO BROWSER.
- ACOMPANHA FIOS PARA INSTALAÇÃO.
- FUNCIONA NA TENSÃO (VOLTAGEM) CORRETA DO PS2: 3,3V.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM QUALQUER GAMESHARK, REGIONX OU CODEBREAKER.
- NÃO APRESENTA FALHAS NO BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM JOGOS PROTEGIDOS PS2.
- NÃO INTERFERE NO FUNCIONAMENTO DO MEMORY CARD.
- MAIOR COMPATIBILIDADE COM DIFERENTES MÍDIAS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM REPRODUTORES DE MP3 E DIVX.
- NÃO CAUSA SUPERAQUECIMENTO.
- COMPATÍVEL COM SOFTWARE DE DESENVOLVIMENTO "OPEN SOURCE".
- DESENVOLVIMENTO, FABRICAÇÃO E SUPORTE NO BRASIL.
- GARANTIA DE 1 ANO.
- NÃO DANIFICA LA.

VTEC SOLUÇÕES DIGITAIS LTDA.

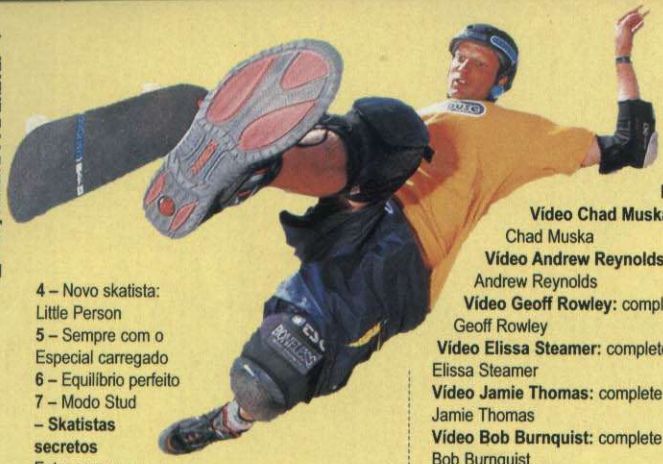
WWW.VTEC.COM.BR

VTEC - Home-Theater, desbloqueio de DVD players, Desbloqueio de PS2, Equipamentos de segurança sem fio. Soluções Digitais.

Av. dos Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel: (31) 3241-3060 - Fax: (31) 3241-4180
VTEC Soluções Digitais LTDA www.vtec.com.br / vtec@vtec.com.br

© Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC© Soluções Digitais LTDA.
© O seu uso divulgação,venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC é marca registrada.
Copyright 2004 VTEC Soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.

THUNDER



4 – Novo skatista: Little Person
5 – Sempre com o Especial carregado
6 – Equilíbrio perfeito
7 – Modo Stud
– Skatistas secretos
Entre com um dos nomes a seguir na tela Create a Skater e confira os personagens divertidos que aparecem. Não tente modificar as características deles ou você poderá perder o seu Save Game.
01 – Zac ZiG Drake / **02** – Aaron Skillman
03 – Adam Lippman / **04** – Andrew Skates
05 – Andy Marchal / **06** – Angus
07 – Atiba Jefferson / **08** – Ben Scott Pye
09 – Big Tex / **10** – Brian Jennings
11 – Captain Liberty / **12** – Chauwa Steel
13 – Chris Peacock / **14** – ConMan
15 – Danaconda / **16** – Dave Stohl
17 – DDT / **18** – DeadEndRoad
19 – Fritz / **20** – Gary Jesdanun
21 – grjost / **22** – Henry Ji
23 – Jason Uyeda / **24** – Jim Jagger
25 – Joe Favazza / **26** – John Rosser
27 – Jow / **28** – Kenzo
29 – Kevin Mulhall / **30** – Kraken
31 – Lindsey Hayes / **32** – Lisa G Davies
33 – Little Man / **34** – Marilena Rixfor
35 – Mat Hoffman / **36** – Matt Mcpherson
37 – Maya's Daddy / **38** – Meek West
39 – Mike Day / **40** – Mike Lashever
41 – Mike Ward / **42** – Mr. Brad
43 – Nolan Nelson / **44** – Parking Guy
45 – Peasus / **46** – Pete Day
47 – Pooper / **48** – Rick Thorne
49 – Sik / **50** – Stacey D
51 – Stacey Ytuarte / **52** – Team Chicken
53 – Ted Barber / **54** – Todd Wahoske
55 – Top Bloke / **56** – Wardcore
– Mais truques
Level Flip: recolha todos os Gaps do jogo para liberar o truque "Level Flip" no menu de Cheat.
Fase secreta: complete 100 pontos de finalização (Goal Points) para habilitar o parque Little Big World na tela de seleção.
Complete os objetivos da fase: aperte START para pausar o game, segure L1 e pressione ▲, →, ↑, ✖, →, ●, ↑, ▲, ■, ←, ↑, ✖. Para cancelar o truque, é só repetir o procedimento.
– Vídeos especiais
Para liberar os vídeos abaixo, você precisa finalizar todos os objetivos do jogo com, no mínimo, um personagem específico. Saiba como conseguir cada um dos filmes radicais:
Vídeo Bails: complete um objetivo com qualquer skatista
Vídeo Tony Hawk: complete o objetivo de Tony Hawk's
Vídeo Steve Cabbalero: complete o objetivo de Steve Cabbalero
Vídeo Careem Campbell: complete o objetivo de Careem Campbell
Vídeo Rune Clifberg: complete o objetivo de Rune Clifberg
Vídeo Eric Koston: complete o objetivo de Eric Koston
Vídeo Kona USA: libere o parque Kona USA
Vídeo Bucky Lasek: complete o objetivo de Bucky Lasek
Vídeo Rodney Mullen: complete o objetivo de Rodney Mullen
Vídeo Chad Muska: complete o objetivo de Chad Muska
Vídeo Andrew Reynolds: complete o objetivo de Andrew Reynolds
Vídeo Geoff Rowley: complete o objetivo de Geoff Rowley
Vídeo Elissa Steamer: complete o objetivo de Elissa Steamer
Vídeo Jamie Thomas: complete o objetivo de Jamie Thomas
Vídeo Bob Burnquist: complete o objetivo de Bob Burnquist
Vídeo Bam Mergera: complete o objetivo de Bam Mergera
Vídeo More Bails: consiga quatro medalhas de ouro nas competições.

Winning Eleven 2002

W

PS1

WINNING ELEVEN 2002

– Seleções secretas
Argentina Clássica: vença o torneio American Cup com a seleção da Argentina.
Brasil Clássico: vença o torneio American Cup com a seleção do Brasil.
Inglaterra Clássica: seja campeão do European Cup com a seleção da Inglaterra.
França Clássica: finalize o European Cup com a seleção francesa.
Alemanha Clássica: termine o European Cup com a seleção da Alemanha.
Itália Clássica: complete o European Cup com a Itália.
Holanda Clássica: detone o European Cup com a seleção holandesa.
European All-Star: conclua o International Cup com qualquer seleção européia.
World All-Star: ganhe o caneco do International League com qualquer equipe.
– Segredos
Os melhores times do mundo: vença a primeira divisão do Master League. Com o resultado, você libera as 32 equipes deste modo para competir no modo Exibition.
Campo de treino: termine a competição Konami Cup para habilitar para todos os modos o estádio Club House, o campo usado no modo de treino do jogo.
– Times da Master League
Por não contar com os direitos de uso dos nomes dos mais famosos times do mundo, o game batizou suas equipes com nomes fictícios (os jogadores e suas características são inspirados nos reais). Veja a seguir quais são os nomes reais dos times:
Aragon = Manchester United Football Club
London = Arsenal
Liguria = Liverpool Football Club
Europort = Chelsea
Yorkshire = Leeds United
Highlands = Newcastle United
Vascongadas = Aston Villa
Cataluna = Futbol Club Barcelona
Navarra = Real Madrid Club de Futbol
Andalucia = Valencia Club de Futbol
Cantabria = Deportivo La Coruña
Provence = Association Sportive Monaco
Languedoc = Olympique Marseille
Normandie = Paris Saint-Germain
Medoc = Des Girondins de Bordeaux
Rijnkanaal = Ajax Amsterdam
Noordezeekanaal = Feyenord
Flandre = PSV Eindhoven
Marche = Internazionale Milano Football Club
Piemonte = Juventus Football Club
Lombardia = Asociazione Calcio Milan
Umbria = Sociedade Sportiva Lazio
Emilia = Parma Asociazione Calcio
Toscana = Asociazione Calcio Fiorentina
Abruzzi = Asociazione Sportiva Roma
Westfalen = Borussia Dortmund
Anhalt = Bayern Munchen
Ruhr = Bayer Leverkusen
Peloponnisos = Olympiakos Piraeus
Byzantinobul = Galatasaray Spor Kulubu
Marmara = Dynamo Kiev
Patagonia = Club Atletico Boca Juniors

X

PS1

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Lutadores secretos: durante a tela principal do jogo, pressione: SELECT, ↓, R2, L1, R1, L2. Imediatamente, todos os truques e segredos serão liberados no game, como galeria de imagens, roupas especiais e vídeos. Além disso, quatro novos lutadores entram em cena para você jogar: Psylocke, Juggernaut, Spider-Man e Xavier. Para escolher Spider-Man, selecione Cyclops e segure o botão L1. Já para jogar com Xavier, selecione Magneto e segure L1.

X-Men Mutant Acad

Ache sua dica e detone seu game!

Edição 79 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Cavaleiros do Zodíaco detonado 100%
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk's; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

Edição 78 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground; Batman Begins
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2

Edição 77 - R$ 6,90

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos

Para quem é gamemaníaco

R$ 7,90

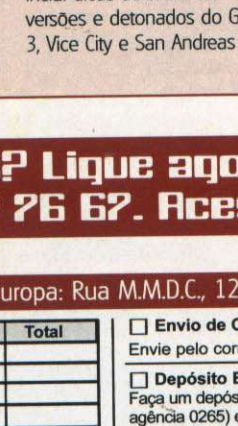
Dicas & Truques

- Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 281 jogos. E ainda tem 4.821 dicas exclusivas

R$ 9,90

Almanaque 9

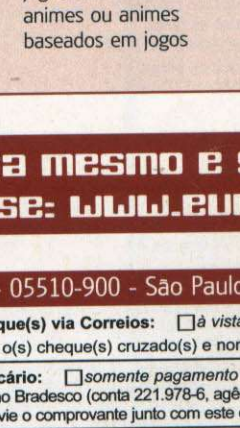
- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados



R$ 9,90

Almanaque 8

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas



R$ 8,90

Anime Invaders

- A revista que trata de jogos baseados em animes ou animes baseados em jogos

R$ 8,90

Game Master - Ed. 8

- **Detonados:** Killer 7 (PS2/GC); Delta Force (PS2/XB/PC)
- **Detonado Guia Completo:** Especial Yu-Gi-Oh!

Quer ganhar 2 edições? Ligue agora mesmo e saiba como: (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67. Acesse: www.europanet.com.br

Para comprar, ligue ou envie este cupom à Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Revista	Nº	Qtde.	Preço	Frete*	Total

Nas compras acima de R$ 60,00, parcele suas compras em 3X sem juros

☐ **Cartão de Crédito:** ☐*à vista* ☐*3X sem juros*

Autorizo o débito de R$_____ no meu cartão:

( )Amex ( )Credicard ( )Diners ( )Visa ( )Mastercard

Nº: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐ Validade: ☐☐/☐☐

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão — mês — ano

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** ☐*à vista* ☐*3X sem juros*

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Oferta 125 Play 80

☐ **Depósito Bancário:** ☐*somente pagamento à vista*

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome:_____

Endereço:_____ Nº_____

Compl.:_____ Bairro:_____ Cidade:_____ Estado:____

CEP:_____ Tel.:(___)_____ Celular:_____

E-mail:_____

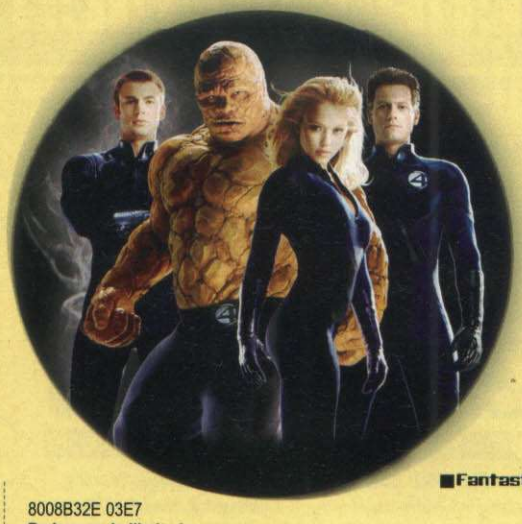
CPF:_____ RG: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Oferta válida de 01/09/2005 a 30/09/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

por Julio Wecchi

Não tem pra ninguém! Com estes códigos, você consegue até o impossível


Fantastic 4

A

PS2

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
98286B88 78C29887
Energia ilimitada
2809B454 68F7E401
Armamento ilimitado
28083F65 0CD0EC02
Mísseis ilimitados
2808BF6F 0CA57A65
Armas especiais ilimitadas
28083064 0CA57A65
Créditos no máximo
(aperte L2)
D852BF15 0CA5CB3E
2846C27C 1CD1A03E

Ace Combat 5: The Unsung War

Energia ilimitada
2816ED40 789BC720
2816EDD8 0CD0690C
2816EDED A1FB984A
2816EDD0 68F17A6C
2839816D A1426965
Cosmic Power ilimitado
2816ED0C 0CCA1402
2816ED72 A93A7A71
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 683A7A65
2801B065 0C1C1402
2801B001 7842696F
Vidas ilimitadas
2816ED65 6F157AB1
2816ED6F 7CAC654D
2816EDF1 F8AA7AF1
2816EDF2 BBE8A42F
280DD266 784269F2
Especiais ilimitados
2816EDCF 6FA17AD3
2816ED37 F8AA7AF1
2816EDA5 95C66598
280D996F 78426903
Equilíbrio no máximo
2828E4F7 1CD1A03E
Todos os upgrades
2816ED03 FBE47A65
2816EDF7 F7DFAC3E
2816ED54 F8AA7AF1
2816ED01 6DE47A65
28087878 784269F1
Todas as fases
0828E454 0CA57AD3
Todos os bônus
0828E41B 0CA57A56
1828E443 0CA5AC56
Todos os segredos
0828E494 0CA57A3E
2828E476 948C883E
0828E464 0CA57A3E

F

PS2

FANTASTIC 4

Código mestre
980C4664 78A70ED0

PS1

FINAL FANTASY IX

(GameShark 3.3 ou superior)

– Personagem Beatrix
Todas as habilidades
3008B716 00FF
Fase 99
3008B717 0063
EXP no máximo
8008B718 967F
8008B71A 0098
HP ilimitado
8008B71C 270F
MP máximo
8008B71E 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B723 0063
– Personagem Zidane
Todas as habilidades
3008B296 00FF
Fase 99
3008B297 0063
EXP máximo
8008B298 967F
8008B29A 0098
HP ilimitado
8008B29C 270F
MP ilimitado
8008B29E 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B2A3 0063
– Personagem Vivi
Todas as habilidades
3008B326 00FF
Fase 99
3008B327 0063
EXP no máximo
8008B328 967F
8008B32A 0098
HP ilimitado
8008B32C 270F
MP ilimitado
8008B32E 03E7
Pedras azuis ilimitadas
3008B333 0063
Pedras azuis no máximo
3008B33B 0063
Velocidade máxima
3008B340 0063
Magia no máximo
3008B342 0063
– Personagem Steiner
Todas as habilidades
3008B446 00FF
Fase 99
3008B447 0063
EXP máximo
8008B448 967F

Final Fantasy 9

8008B44A 0098
HP ilimitado
8008B44C 270F
HP máximo
8008B454 270F
MP ilimitado
8008B44E 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B453 0063
Todas as habilidades ativadas
50000B02 0000
8008B4B6 FFFF
– Personagens Blank e Amarant
Todas as habilidades
3008B686 00FF
Fase 99
3008B687 0063
EXP máximo
8008B688 967F
8008B68A 0098
HP ilimitado
8008B68C 270F
MP ilimitado
8008B68E 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B693 0063
Pedras mágicas no máximo
3008B69B 0063
Velocidade máxima
3008B6A0 0063
Magia no máximo
3008B6A2 0063
Espírito no máximo
3008B6A3 0063
Todas as habilidades ativadas
50000B02 0000
8008B6F6 FFFF
– Personagens Cinna e Quina
Todas as habilidades
3008B566 00FF
Fase 99
3008B567 0063
EXP no máximo
8008B568 967F
8008B56A 0098
HP ilimitado
8008B56C 270F
MP ilimitado
8008B56E 03E7
MP máximo

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:

- Todos os **Códigos mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames**. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:

- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

8008B576 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B573 0063
Pedras mágicas no máximo
3008B57B 0063
Todas as habilidades ativadas
50000B02 0000
8008B5D6 FFFF
– Personagem Freya
Todas as habilidades
3008B4D6 00FF
Fase 99
3008B4D7 0063
EXP no máximo
8008B4D8 967F
8008B4DA 0098
HP ilimitado
8008B4DC 270F
MP ilimitado
8008B4DE 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B4E3 0063
Pedras mágicas no máximo
3008B4EB 0063
Velocidade no máximo
3008B4F0 0063
Magia no máximo
3008B4F2 0063
Todas as habilidades ativadas
3008B3C3 0063
Todas as habilidades ativadas
50000B02 0000
8008B426 FFFF

K

PS2

KILLER7

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980875E0 78D01771
Nunca recarrega
28056C88 6FD97A65
Energia ilimitada
(para todos os personagens)
283A1072 40A57A44
283A1001 F7D0E485
283A1065 80F185E0

Killer 7

R

50000B02 0000
8008B546 FFFF
– Personagens Marcus e Eiko
Todas as habilidades
3008B5F6 00FF
Fase 99
3008B5F7 0063
EXP no máximo
8008B5F8 967F
8008B5FA 0098
HP ilimitado
8008B5FC 270F
MP ilimitado
8008B5FE 03E7
Pedras mágicas ilimitadas
3008B603 0063
Todas as habilidades ativadas
50000B02 0000
8008B666 FFFF
– Personagem Princess
Todas as habilidades
3008B3B6 00FF
Fase 99
3008B3B7 0063
EXP máximo
8008B3B8 967F
8008B3BA 0098
HP ilimitado
8008B3BC 270F
MP ilimitado
8008B3BE 03E7
Pedras mágicas ilimitadas

PS2

RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE #2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9803001E 78D0A1FB
Energia ilimitada
287B587C 686DF92D
Munição ilimitada
284747E0 6F1B7A65
Sempre saudável
2872F3B1 6F157A65
2872F3DE 6D1BE264
Pontuação máxima
283578A0 0C965526
28357888 0C965526
Todas as fases
182A3201 0CA5883E
Todos os segredos e itens
482A32A5 0C9C7A56
2E187D54 0CA57A65
482A32FF 0C9C7A56
2E187D54 0CA57A65

W

PS2

WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980BEDE0 78D0BCFB
Dinheiro ilimitado na Master League
2857888B 0C517867
– Códigos para o time da casa
Começa com 15 gols
D8A4702B 0CA57A65
28A4702B 0CA57A0E
Começa com 25 gols
D8A4702B 0CA57A65
28A4702B 0CA57A13
Começa com 50 gols
D8A4702B 0CA57A65
28A4702B 0CA57AE8
Nunca marca ponto
28A4702B 0CA57A65
– Códigos para o time visitante
Começa com 15 gols
D8A46CCF 0CA57A65
28A46CCF 0CA57A0E
Começa com 25 gols
D8A46CCF 0CA57A65
28A46CCF 0CA57A13
Começa com 50 gols
D8A46CCF 0CA57A65
28A46CCF 0CA57AE8
Nunca marca ponto
28A46CCF 0CA57A65

WE8 International

Informática KRM Games & Telefonia

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Despachamos para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
DESTRAVAMENTO C/ TODA LINHA DE CHIP

- MEMORY CARD
- VOLANTES
- CONTROLES
- HD P/ JOGOS
- CONSOLES:
- PS2/PSP/X-BOX

FINANCIAMOS EM ATÉ 24x

ENTRADA P/ 60 DIAS
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO

- **INFORMÁTICA:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS
FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
ENTREGA EM 48 HS / 1 ANO DE GARANTIA

VISA · VISA Electron · MasterCard · REDE SHOP

Matriz: Av. Paulista, 1159
3º andar – Cj 313
Filial: Av. Paulista, 1098
loja 41-B
(11) 3541-3914 / (11) 3266-7819
(11) 3285-6893

por Leandro Calçada

Isso aí roda jogo?

Conheça três das máquinas mais incomuns que ajudaram a construir a história dos videogames

1960

Minicomputador PDP-1 (DEC)

Não, isto não é uma máquina de escrever nem um aparelho de radar, e sim um minicomputador. A máquina tinha 18 bits, mais que os 8 bits dos primeiros videogames, mas não contava com recursos comuns aos consoles atuais, como som ou gráficos coloridos. Foi neste treco que os nerds do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachussets) criaram *Spacewar*, o primeiro jogo para computador do mundo. A máquina de escrever elétrica, na foto, servia para criar programas e controlar a nave.

1982

MSX (ASCII Corp.)

Ele lia cartuchos, era ligado na TV e tinha duas entradas para joystick, mas não era um videogame. Criado pela filial japonesa da Microsoft (sim, a mesma empresa por trás do Windows e do Xbox), o MSX era um computador para concorrer com o PC. Na época, para burlar a lei brasileira que proibia a importação de micros, o MSX da Gradiente era montado na Zona Franca de Manaus e vendido como um videogame, e o teclado só era incluído na hora de distribuir o "console" para as lojas. *Metal Gear*, feito por Hideo Kojima, surgiu no MSX, assim como as séries *Puyo Puyo* e *Parodius*.

1995

Virtual Boy (Nintendo)

Este era para ser um videogame, mas virou um mico total. Com apenas 22 jogos, o Virtual Boy usava um óculos como visor em vez da TV, projetando imagens vetoriais em 3D. O visual dos jogos era produzido por uma única matriz de LEDs de alta performance, enquanto um espelho vibratório direcionava as imagens para cada visor. Criar um aparelho com duas telas era caro demais, mas o truque do espelho, além de produzir vibração, tornava o Virtual Boy muito frágil. Qualquer pancadinha mais forte e adeus. Para piorar, a tela só exibia gráficos em tons de vermelho. Visual 3D sem cor e sem texturas num mundo que já conhecia o PlayStation só podia dar no que deu: fracasso.

Não é só a Nintendo que erra

O Virtual Boy não é o único fracasso dos games. *E.T.*, lançado para o Atari 2600 no natal de 1983, é considerado o pior jogo da história. Para piorar, foi o título no qual a Atari investiu mais grana – US$ 20 milhões só em direitos autorais, já que era baseado no filme de Steven Spielberg, além da verba torrada para fazer um total de cartuchos maior que o número de consoles existentes no mundo. Estratégia de "gênio". Resultado: milhares de cartuchos enterrados em um lixão de silício no Novo México, nos EUA.

Enquanto isso, há quatro anos...

A **Dicas & Truques para PlayStation** nº 32 chegou com tudo. Para o PS1, a revista trouxe as novidades de *X-Men Mutant Academy 2* que já estava para sair, além dos detonados de *Tomb Raider 2* e *Dracula 2*. Para o PS2, *Street Fighter EX 3* detonado, mostrando que a pancadaria ainda dominava. Além disso, a revista mostrou uma polêmica reportagem sobre versões modificadas ilegalmente de games que estavam pipocando por aqui. *Winning Eleven* com times brasileiros, claro, já era destaque.

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GameCube · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

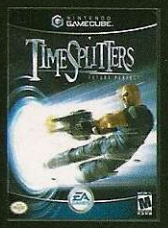
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.